国内唯一掌机专门杂志
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/13
VOL.39
零售价：9.80元
每月10/25日发售
新我们的太阳
逆袭的萨巴塔
掌机迷光盘 为你奉献最清凉的游戏影像！
掌机迷
彻底攻略
天地之门
洛克人EXE5 DS
BLEACH 被染红的尸魂界
游戏王 梦魔诗人
钢之炼金术师 两人的羁绊
送你新世代掌机
424名
特大抽奖活动
ISSN 1672-8866
13>
9 771672 886049

大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.39的抽奖活动截止时间为8月27日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.39 ●●•

就算挂了一个我,还有千千万万个我。就算挂了千千万万个我……我是不是该说“十八年后又是一条好汉”？

前一阵由于女朋友回乡省亲，本方舟过了一阵无拘无束的日子，每天下班之后一直游戏到凌晨，玩得不知光明与黑暗。这种日子过一两天不觉得有什么，结果这么两个星期爽下来，终于在某一天晚上高烧加腹泻挂掉了。不过不是因为工作而挂，说出去也不怎么光彩就。接下来的一整天里，本方舟头昏脑胀到连上班该坐几路公共汽车都想不清楚，好在过马路时还没迷迷糊糊地冲到车轮底下去……这应该说是“积劳成疾”，还是“纵欲过度”呢？总之，在连续好几天喝稀饭磕药片之后,本方舟总算恢复了正常。不过现在正好赶上期待已久的《第三次机战α》推出，这好了伤疤忘了疼大概也是难免的吧……

关于扁桃体与炼金术的学术性瞎掰

编辑部有每隔一段时间就集体出去开个小饭局的惯例。这次在饭桌上，由于暗凌正在与《钢炼》的攻略奋战，话题也就自然而然地扯到了《钢炼》上。本方舟突发奇想：“爱德华用手脚换来了真理，假如我用扁桃体与阑尾交换，能得到多少真理呢？”“拜托，那可是等价交换的。”不愧是暗凌，居然会一本正经地回答本方舟的问题。雪人老大立刻顺着“等价交换”的原则发挥出去：“假如你用扁桃体换的话，能换到一个阑尾。用阑尾的话就能换到一个扁桃体……”旁边闷头喝粥的天意更是语出惊人：“春天的时候我把扁桃体埋到地里，秋天的时候我就有好多好多扁桃体了”顺便一提，在我们研究关于扁桃体与等价交换这么高深的哲学问题时，缩在角落里的翔武始终没有把目光离开他的NDS……

下《掌机迷》副本了，有去的没？

这WOW果然风靡全国，继本方舟之后，编辑部某人(此人坚决不让本方舟说出名字)与电击收藏的大象等数人相继投入了WOW的怀抱。以至于中午拉人去编辑部附近的新疆菜馆吃饭的时候都有人喊“下新疆副本4缺1，随便来个什么职业都行”。之后由于影像部空调故障导致一整段走廊闷热不堪，曰之“灼热峡谷”，第二天轮到办公室空调挂掉(也就是上期天意提到的那次爆发事故，这空调一定是地精工程师制造的)，于是又称之为“燃烧平原”。至于可口可乐的瓶盖更是成了抢手货，风林、天意等人只要提着可乐走进办公室，马上就有好几双贪婪的眼睛在后面虎视眈眈……

欢呼！《第三次超级机器人大战α》发售！

让本方舟期待了半年之久的《第三次α》终于发售了，玩过之后的感觉就是“大×××”——我要写一个“爽”字！从画面到剧情到登场人物，这一代都只能说是华丽华丽再华丽。方舟现在每天回家第一件事就是打开PS2，连心爱的WOW都丢到一边去了。各位读者要是有机会接触到PS2的话，一定不可以放过这款游戏！最近翔武正好看完《勇者王》的动画片，偏偏家里又没有PS2，于是只得一遍又一遍看他从网上DOWN下来的那些游戏录像。好吧，让我们一起祈祷PSP或NDS的机战早日降临吧！

夏天来了 想去海边吗？

文/方舟

目录

VOL. 39 2005 / 13 CONTENTS

特别策划 指缝中的掌机业界

ChinaJoy展会结束了，但展会上掌机游戏的现状却引起了我们反思。中国掌机面临着怎样的发展局面？展会上的思想碰撞又暴露出了什么问题？本期特辑的作者将和您一起，用冷静的目光仔细观察这次热闹的展会，观察这个充满思索的掌机业界。

新闻话题 镜的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

特别策划 光辉与荣耀之书 ——走进诸神的世界

佛教、道教、印度教，这些都是人类文化史上的宝石。本期我们将继续神话之旅，去见识来自亚洲的神祇们。《光辉与荣耀之书——走进诸神的世界》，本期将带你走进亚洲的神话世界。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

封面主题：口袋妖怪

电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想召集

请谈谈你对PSP能运行光盘镜像的看法

◆给玩家提供了一个方便的渠道玩游戏，而且价格低。（曾兆聪，15岁）

◆太好了，这样就可以玩到更多的游戏了。（何剑，29岁）

◆D版的突破口，但记忆棒实在太贵了。（吕宇奇，23岁）

◆没兴趣，毕竟不是谁都能买得起高容量MSD的。（曾卓，19岁）

◆这对玩家无疑是个好消息，竟然可以在PSP上运行光盘镜像，可玩的游戏更多了。（么迪，17岁）

◆太好了，可以少花钱，对PSP购入欲望增加。（陈彪）

◆对我们国内玩家是一个再好不过的消息了。（徐璐，22岁）

◆很支持，毕竟价格很高，多些功能也是应该的。（邢烨，27岁）

◆PSP的强大机能给我们玩家带来了许多惊喜，能运行光盘镜像更是如虎添翼。（陈月儿）

◆PSP现在在国内还很难普及，今后应该会得到改善。（李戬，21岁）

◆对PSP玩家们而言又多了一条游戏软件的获得渠道，关键还是省钱。（徐文文，20岁）

◆这下可以给那些没钱买游戏的玩家带来福音了。（尚恺）

◆PSP本身有很大的潜力，能运行ISO只是进化的一步，可能还有更多的功能。（彭智桓，14岁）

◆很好，毕竟我们无法接受过高价格的UMD。（张呈，17岁）

◆我想，有PSP的人都想这样DIY的，符合市场经济规律。（金世竞，20岁）

◆很好，方便了掌机玩家，带来了实惠，使PSP有了更大的用途。（王锟，16岁）

◆对SONY来讲，不算是坏事，因为这样一来促使MSD和PSP的热销。（钟晓力，15岁）

◆有镜像就意味着快能在PC上玩了。（程煜，16岁）

◆大突破，买了PSP的玩家有福了。（马志杰，20岁）

◆为PSP的普及又提供了一个理由，估计很多人准备入手了。（张允，18岁）

◆对SONY以及一些第三方厂商打击不小。（陈垒，22岁）

◆估计SONY又要对PSP进行升级了。（张宵雷，19岁）

请你谈谈你对《掌机迷》赠送别册的看法

◆当然好啦！一书两册，可以增加阅读性。（陆润铮，16岁）

◆十分实用，可以再介绍几款不同的游戏。（曾兆聪，15岁）

◆非常体贴玩家的一个赠品，更是解决口袋对战的难题。（魏翊，21岁）

◆非常好，这样让读者感到实惠多了。（罗俊，18岁）

◆很满意，把一些经典攻略做成别册，让读者收藏。（徐璐，22岁）

◆别册不错，能每期送就好了。（兰竹，19岁）

◆很好，最好每期都有，而且内容多点。（朱悦，25岁）

◆掌机迷的别册最好多些新内容。（任斯玮，14岁）

◆掌机迷送别册也不错，这样就可以看到更多的东西。（解星辰，16岁）

◆这样就可以把较长的攻略收入别册连载。（陈月儿）

◆我对这个相当满意，可以继续搞下去。（王辰飞，17岁）

◆好比是正餐后的一道甜点式的加菜。（颜晓峰，27岁）

◆非常好，感觉很新颖，我喜欢。（徐文文，20岁）

◆很不错，希望以后能继续送下去，携带起来很方便。（宋超，21岁）

◆这样可以不用去连载，让玩家一次看完攻略。（郑嘉琪，23岁）

◆挺不错的，希望今后内容能做得更好。（尚恺）

◆不错，可以考虑把软硬兵团等的文章登上去。（夏亚运，16岁）

◆很多书里没提到的东西这里面都提到了，很好。（陶俊，16岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表。本期命题征集：

1、你对IDS在各地售价不同有什么看法。

2、你觉得GBM哪一点吸引你，请详细说明。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 最全面最详细的攻略指导

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

动作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

百家杂谈 玩家的感想在这里升华

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

◆本期VCD影象目录◆

CHINA JOY……05分21秒

PSP游戏集锦……12分50秒

互动演剧、VR网球、幻侠乔伊 热斗嘉年华、天诛 · 忍大全

NDS游戏集锦……5分49秒

钢之炼金术师 两人的羁绊、游戏王 梦魇诗人

GBA游戏集锦……5分45秒

BLEACH 被染红的尸魂界

新 · 我们的太阳 逆袭的萨巴塔

高手竞技台……14分48秒

街头涂鸦 JET评价最速影象

本刊声明

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

指缝中的掌机业界
TVC
UK@Chinajoy

ChinaJoy 展评

文/Valsion 责编/天意

2005年度的ChinaJoy展会闭幕了。但对于掌机玩家来说，这次的闭幕是否“圆满”还难下定论。

如今，“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”已经成了中国游戏玩家们梦想所系的一件盛事。来自海内外的业界巨头、知名媒体和热心玩家们齐聚一堂，共同为了游戏产业，而且是完全本土化的游戏产业而努力，这已经足以令人感到欣喜。

作为一名掌机玩家，我们当然希望在展会上找到属于我们自己的感动。可是，在这次的第三届ChinaJoy上，我们却很难说已经如愿以偿。展商寥寥，议题稀少的现状给掌机游戏玩家们盛夏里的炽热之心带来了一丝寒意。

不过，尽管市场形成的时机仍未成熟，我们的掌机游戏也依然在一点一点地成长着。与喧嚣热闹、气势惊人的网络游戏相比，掌上游戏机在当前的市场环境中还难以摆脱那种小心翼翼的矜持，但它正在从指缝中窥视着整个游戏业界,寻求自己前进的方向。经历了从无到有的转变，掌机游戏开始试着在混乱的中国游戏市场中理清根脉，直到破土而出的一天。

在本届ChinaJoy展会上，我们看到的现状就是中国官方掌机业如实的缩影——带着几分困惑，几分希望，还有几分“犹抱琵琶半遮面”的羞涩。

一枝独秀的“官方市场”

↑第三届ChinaJoy的根据地——上海浦东新国际展览中心。

在开幕式上，国家新闻出版总署副署长于永湛介绍道，本次ChinaJoy展会上共有150多家展商参展，其中中国展商达到116家。中国展商带来了185款自己的游戏品牌，占到参展品牌总数的75.5%。参展的国际厂商来自美国、日本、加拿大、法国等多个国家，和与会展商进行业务交流的国际厂商超过一百家，并且不乏国际上的知名公司。于永湛用“民族性、国际性、长久性”的特点来概括这个展会，认为ChinaJoy体现了中国的游戏业在不断加强国际交流的前提下逐步走向民族品牌发展的良好态势。

说中国现在的游戏市场“初具规模”其实并不为过，2004年网络游戏实际销售收入24.9亿元的业绩决非一纸空谈。不过，我们的游戏市场结构与游戏产业发达国家相比，仍然有着很大的差异。中国的“数码互动娱乐”基本构筑在网络游戏市场之上,以单机游戏为基础的家用游戏,特别是掌上游戏机的发展依然缓慢。在浦东新国际会展中心偌大的两个展厅内，我们只能在一个并不豪华的展位上看到iDS这一种真正意义上“掌上游戏机”的身影。而且，这个展台并不是神游公司的官方展位，而只是CGT电视游戏竞技大赛的赛场。在其它展台上，除去一些入主中国已有时日的电视游戏项目之外，

↑国家新闻总署副署长于永湛在本次展会的开幕式上致辞。

我们所能看到的只是网游公司们无比热闹的“对台戏”。中国的掌机迷们目前依然很难从市场局势中看到掌机业的“民族性”与“国际性”，至少，在这次的ChinaJoy上，我们并没有这样的感受。当看到一位参观者手持水货PSP漫不经心地走过并没有为PSP准备展示台的索尼展位时，我们心中隐隐感到了一丝无言的寂寥。

“中国的掌机游戏为何发展缓慢”已经不是什么新鲜的议题，但随着ChinaJoy这样一次以游戏作为主题的大型峰会的召开，很多问题又毫不留情地出现在我们面前。掌上游戏机作为一种独立的电子娱乐形式，同样需要独立的市场链条和操作空间。而在当前的中国游戏界中想要实现这些，它的面前还摆着很多难以跨越的壁垒。

↑神游公司的大型展示台和笑容可掬的展台小姐吸引着人们的目光。

首先是社会认知的壁垒。从游戏自身来讲,它虽然在我国已经被看成是一种常见的娱乐形式，但在对种种负面影响的担忧之下，想为游戏彻底“正名”依然是一件十分艰难的事。游戏目前在我国成年人受众群体中还没有得到广泛认同，游戏的主要用户依然是青少年，失去了成年人的认知引导，青少年确实可能对游戏的心理代偿作用产生过度的依赖，而不了解游戏的成年人又会在心理上夸大这种现象，从而变得更加疏远游戏。如

今，我们的网络游戏用户年龄层次已经逐步上升，高知识层次且拥有经济能力玩家的大量进入也使网游逐步给人留下了“高级娱乐形式”的印象，因此网络游戏才得以形成比较稳定的市场空间。反观游戏机市场，特别是掌上游戏机，尽管技术层面已经今非昔比，但“玩具”的印象依然挥之不去。曾经有一篇评论认为：“时下的中国家长们已经把电脑看成了教育孩子的必需品，而游戏机依然被认为只是个累赘。”甚至连孩子们也会觉得，同样可以玩游戏，让父母买一台电脑比买一台游戏机实现起来要容易得多。在这样的受众心理之下，掌机想获得可以和网游较量的用户群体，确实只是个遥不可及的梦想。

↑索尼公司的参展可谓品种繁多，但惟独找不到PSP的影子。

其次是经营主体的壁垒。目前在中国，肯为掌机游戏，甚至说肯为整个家用游戏机市场出资进行经营的厂商寥寥无几，涉足领域的基本都是规模在一定程度以下的中小型商家。这种市场现象并不奇怪。家用电子游戏设备从十几年前开始被中国商界所关注以来，一直没能摆脱“奢侈品”的概念阴影，社会认知所带来的政策倾向也使商家们望而却步。长时间的畸形经营使中国目前的家用游戏机市场像一个深不可测的泥潭，水货和盗版的大肆泛滥使市场评估和前景预测变得异常艰难。“在欧美上市时，游戏主机都有一个官方标价，但在中国，这个标价是不可能有的。”神游公司的负责人在接受采访时说道。必须针对不同地区的非官方市场现状采取相应的销售方法，这在当前的中国是一种“不得已而为之”的策略。风险高，回报难以预测，再加上需要花费大量人力物力去做市场评估，商家们对家用游戏“避之则吉”也实在是没有办法的事。

最后是技术合作的壁垒。网络游戏的成功经验已经证明，想在技术应用方面获得突飞猛进的发展并达到可以实际运作的水平，我们的商家应当积极寻求和国外厂商的合作。中国当然不缺自己的技术研发人才，但由于产业形成的时间太晚，想要从头开始，无论从时间还是从投入上讲都不太现实。但是，从本届数码互动娱乐产业高峰论坛上看，许多国外商家都对中国的电子娱乐市场心存顾虑。不只一位报告人在阐述中提到了文化差异对合作造成的阻碍，以及进口游戏数量规定等政策对于国际合作的限制。国外游戏厂商提到中国大陆，首先想到的是“风险”而不是“市场潜力”，那想要成功合作自然是非常困难了。

这几重壁垒相互纠结，阻挡了掌机游戏文化进入中国的脚步。当我们在ChinaJoy的会场上徘徊许久，又走回CGT电视游戏竞技大赛的展位时，心中涌起了一种异样的感慨。遭受着来自国内玩家的各种议论，神游公司作为国内官方掌机游戏市场的“先行者”，这一步踏得相当不易。“如果提到竞争对手，我们现在没有。”这句话带着几分搏击潮头的雄壮，可映衬在当前市场的现实环境中，它并没有傲视群雄的霸气。由市场准入严苛所带来的“天下一统”并不是玩家们的心愿，而只能算作一种无奈的现实。神游与任天堂的合作究竟能使国内的官方掌机市场走多远，现在仍然只是个未知数。但是，如果现在的“一枝独秀”能带来明天的“百花齐放”，那对于国内的掌机玩家来说无疑是一件天大的幸事。在展会上，我们默默地期望，中国掌机游戏事业的发展也能够像神游公司展台小姐的笑容一样，灿烂无比。

↑参加展会的掌机玩家梦想全都集中在这个CGT大赛的赛场上。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

略显落寞的手机游戏

↑开展前的盛大展台，各种展区的设置可谓周到。

伴随着通信领域技术的不断提升与融合，手机游戏这个名词越来越多地出现在人们的视野之中。手机游戏凭着自己独到的魅力打出了一片天下，先于传统意义上的掌机游戏在中国市场上找到了自己的位置。手机游戏的许多特点都和掌机游戏相似，甚至已经有人提出了“掌机游戏和手机游戏是否应当划归一类”的疑问。

近年来，中国的手机游戏市场算得上“很火”。许多知名厂商的进入使手机游戏不断成为国内游戏界话题的焦点，关于手机游戏的新闻更是频繁出现在各种媒体的报道之中。在参加展会之前，我们从相关资料上看到，手机游戏在本次ChinaJoy上有着不小的戏份，多家知名厂商都将其列为参展项目之一。可是，当我们实际参加展会的时候，手机游戏的现场展示却并不像预想的那样引人注目。许多展商的手机游戏展示都以“陈列”为主，大型展商提供的试玩活动多集中在专业观众日，到了展会后期就结束了，一些小展商的展台则乏人问津，到最后基本活动已经变成了“发传单”。这种微妙的反差使我们不得不对这个特殊的游戏市场投以特别的关注。

盛大公司的一位负责人在展会现场谈起了盛大与手机游戏相关的一些战略构想：当前盛大的事业可以分为三个部分，第一部分是个人电脑领域，目前盛大正在积极进行的网络游戏事业堪称“一路顺风”，可以作为当前的“主业”继续发展下去；第二部分是电视多媒体领域，以盛大目前全力推出的“电视机顶盒”为代表，使受众可以同时获得看影片、听音乐、玩游戏等多种娱乐方式，从而“获得最大享受”；最后一部分是手机游戏，盛大于2004年9月收购了“目前中国最大的手机游戏生产商”北京数位红软件应用技术有限公司，进军手机游戏市场，到目前为止，已经为多种手机打造了适合用户的手机游戏。但是，这位负责人透露，当前的手机由于审批等原因，所使用的技术十分有限，用户无法在手机上享受到全面的游戏乐趣。盛大将来发展的“最终目标”是电视多媒体，而手机游戏将是从个人电脑走向电视的一个过程，是“前进路上一颗快乐的小地雷”。

听完这个构想，我们不禁想起了今年6月22日，数位红携手英特尔共同发布“game-V”无线娱乐平台的消息。“game-V”娱乐平台是一种整合了互联网、IPTV和无线互联网技术，面向移动用户的付费娱乐体系。数位红投靠盛大不到一年的时间里就推出了这个系统，再想想陈天桥近来不断提到苹果的“iPod”，盛大向立体多媒体娱乐方向发展的意图十分明显。爱

↑EA在展会上设专区展示自己的手机游戏，但到了展会普通观众日后期，手机游戏展台上的展品被撤走了。这令人觉得展会上的手机游戏有面向专业观众的倾向。

下围棋的陈天桥把手机游戏当成了游戏市场全局中预伏的一手，希望它可以接上多媒体娱乐这条预想中的“大龙”。

盛大自有独到的经营理念，可手机游戏自身在这种经营理念之下却显得有些尴尬。面对ChinaJoy上手机游戏展示的现状和厂商表现出的类似态度，我们究竟应当如何看待手机游戏的市场现状呢?

手机游戏之所以能够在中国迅速发展起来，依赖于其自身的一些特性。手机作为生活中需要随时用到的移动通讯工具进入中国，从一开始就拥有了稳定的市场和用户群体。硬件的先行进入与普及为作为附加功能的游戏软件铺平了道路，等技术得到了发展，手机游戏开始大量涌现时，用户已经不需要再花时间进行重新认知。于是，人们很容易地接受了彩屏，接受了收费服务，接受了网络下载。手机“生活必需品”的性质和“时尚、品位”的大众印象轻易地规避掉了人们对游戏的认知壁垒，手机游戏作为手机上一种“理所当然”的附加功能，相对顺利地进入了中国用户的心中。同时，手机游戏与网络的密切联系形成了持续发展的能力，“类似掌机的玩法、类似网游的运作”使手机游戏获得了独立的生存空间。

←索尼公司在游戏主机展示区旁边单独设置了气派的数码展示区。

但是，手机游戏的独特性也为手机作为独立游戏载体的发展设置了许多障碍。在无线通讯市场极其激烈的市场竞争之下，手机市场品牌繁多，平台更迭异常迅速，机种数量远远超出了掌上游戏机。手机游戏的玩家常常不得不面对比掌上游戏机更加森严的机种天堑，以至于现在每一款手机游戏的宣传材料上都要注名详细的机种，玩家们只能“因地制宜”，从有限的游戏中进行挑选。同时，手机游戏稳定的用户群体与市场定位也形成了一定的市场惰性。人们挑选手机需要从性能的各个方面综合予以考虑，游戏作为一种附加功能，想单独肩负起拓展市场的重任，有着相当大的难度。另外，由于手机和网络密切相关，网上未经授权的复制与下载行为也对手机游戏的发展形成了一些障碍。

←手机游戏的素质在不知不觉中得到了令人惊叹的提升。

无论优点还是缺点，手机游戏的“副业”特性对它在游戏展上遇到的实际状况产生了不小的影响。手机游戏依存于对应的手机平台而存在，只宣传游戏而不宣传手机并不现实。但实际上，现在国内的手机游戏多数采取“合作”的性质，软件公司与手机生产商签约制作游戏，但这种合作又不像掌机游戏那样“阵营”分明，软件公司同时为许多平台制作手机游戏的状况比比皆是。有观点认为，在ChinaJoy这样的展会上，软件公司如果从游戏的角度来宣传产品，可能会受到机种的限制，如果和平台一起宣传，又类似店头广告，在游戏展会这样拥有特定参观群体的活动中收不到最佳的效果。因此，本届ChinaJoy上手机游戏出现寻求媒体宣传和商业合作的“专业展示倾向”也就不足为奇了。

虽然还有许多问题没有解决，但我们的手机游戏毕竟已经走上了独立运营的轨道。展会现场上发生了一件有趣的事：一家软件公司的市场部人员误以为我们是展商代表，拿着他们开发出的手机游戏系统软件资料走过来，希望寻求合作。在和他们闲谈的过程中，我们不禁感到，虽然国内手机游戏官方市场起步不久，但已经实实在在地表现出了自主发展、追求商机的态势。而我们玩家心目中真正的掌机游戏，要到什么时候才能在中国达到这样的境界呢?

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

亦正亦邪的商业运作

↑当Cosplay主持人可是件辛苦的工作，休息也只能坐在台阶上。

ChinaJoy展会作为我国目前最大的游戏盛事，承载着为中国游戏界提供各种商业展示舞台的任务。展会的核心内容是游戏界的各种动向，而表现这些动向的形式则是多种多样的展示手段。我国的游戏产业已经在逐步向着正规商业化之路发展，尽管随着商品种类不同，商业化程度有深有浅，但在展会上已经不约而同地表现出了许多商业化宣传的典型特征。由于当前中国游戏市场处在一个比较特殊的时期，展会上的商业运作手法也有一些特殊之处。对于家用游戏行业，特别是掌机游戏行业来说，本次ChinaJoy展会上表现出来的一些运作手法值得借鉴，但也有一些商业现象是值得反思的。

首先是游戏赛事。本次ChinaJoy共有两项游戏赛事：CEG电子竞技大赛和第二届CGT电视游戏大赛。CEG主要比赛项目是个人电脑上的局域网游戏，CGT主要比赛项目则是一些已经通过代理渠道进入中国的家用游戏主机上的游戏，广大掌机爱好者关注的DS《山脊赛车》和《大合奏》决赛就包括在CGT的赛事之中。应该说，经过数次大型游戏展会的磨砺，本届ChinaJoy上的游戏比赛已经有了不小的进步，在比赛的运行流程设置，主办方与协办方进行现场合作等方面开始走向成熟。但如果将这两项赛事进行相互比较，可以看出CGT比起CEG还有着一定的差距。CGT比赛在场地设置，比赛规模和观众互动形式等方面依然不能尽如人意。这些现象从一个侧面反映出了家用电子游戏发展较慢的现状。中国奥委会副主席何慧娴在展会期间曾就电子竞技做出评论，认为我国电子竞技运动目前还处于初级阶段，软件的自主开发能力有待培养，产业链没有很好地连接起来，竞赛管理工作也需要加强，竞赛规则不够严谨。“电子竞技”已经在2003年成为了国家体育总局正式批准开展的体育运动，它作为有效连接商家与玩家的运作纽带，将在当前与今后分担起引导游戏产业走向良性运作方向的任务。游戏赛事水平的进步恐怕不是一朝一夕之事，特别是电视游戏与掌上游戏的赛事，仍然需要沿着市场开拓的脚步逐步缓慢前行。

其次是展台演示。ChinaJoy从首次举办至今已经是第三届了，但网游公司们“唱大戏”的宣传手法仍然未见改观。本来，展台演出是展览会上常用的展示形式，但进入了以游戏为主题的活动中，就不知为何带上了一点“恶性竞争”的色彩。两家公司对搭“丈二高台”，互不相让，只要一边开始进行宣传介绍，另一边立刻就放起节奏激烈的音乐，扩音器声音之大几乎震耳欲聋，想给对面玩“盖帽”的意图十分明显。一些公司的展位几乎被舞台占满，遍寻四周竟找不到可以坐下来谈事的地方。如

↑世纪诺亚领队冯海波先生……的Cosplay扮相，他扮演的角色是网络游戏《魔兽世界》里的亡灵术师。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

果想进行采访或者交流业务，必须跑到展厅外面的无人之处，还得像特务接头一样把脑袋凑得很近才能说话，否则，在展厅的嘈杂和拥挤之中，根本就听不清对方在说什么。这种现象绝非正常。游戏作为一门方兴未艾的新型产业，市场处于群雄割据，分而未决的状况之中，商家占领市场的宣传活动确实十分重要，展会上的声势也不能不说是制胜的手段。只不过，这种如同小贩当街叫卖一般的自我展示却不禁令人心存疑虑。在国外一些相对成熟的游戏展会上，气氛固然热烈，但总会留出一些相对安静的空间，以便于进行商务洽谈。我们既然打算把游戏当成一项正式的产业来发展，就应当在展示风格上多一些沉稳与内敛，少一点张扬与浮躁。展会上的展示活动应当有着更加长远的市场前瞻，而不能停留在“拉客”的水平上，这是今后掌机游戏发展中应当引以为戒的一个问题。

试玩区是游戏展的精华所在，外国厂商提供了不少有益的经验。

此外就是表演活动的举办。在商业性质的大型现代展览会上，“注意力杀手”已经是展方必须挖空心思来经营的项目之一，再加上游戏本身具有的浓厚幻想色彩，展会准备激发观众热情的表演活动也是意料之中的事。除去类似模特评选的“Miss ChinaJoy青春风采大赛”

比赛是拉近厂商与玩家的重要手段，玩家们的热情充分证明了这一点。

外，属于游戏展的例牌节目就是动漫游戏的Cosplay大会了。本届展会上Cosplay大会的一大特点是和展商关系密切，许多节目都以参展网游作为主题。我们找了个机会，和来自重庆的著名Cosplay团队“世纪诺亚”领队冯海波攀谈了几句，他名片上的职务是一家企业形象策划公司的总策划。据冯海波介绍，他们的演出目前已经是商业运作的一部分，展商提出出演要求后，他们再对团队成员进行审核并进行各项准备，按照预定要求进行演出。这种运作方式听上去与模特公司颇有几分相似之处。从实际表演的情况看，我国的Cosplay表演有着相当惊人的进步，在不少领域已经达到了国际专业团队的水平。展会期间，曾经有一位电视动漫频道的负责人接受了电视记者采访，这位负责人在采访中指出，像日本这种动漫游文化高度发达的国家，游戏软件之类的商品常常要依靠动漫中的形象品牌来获取市场。而国内的情况是，像Cosplay团队这样的形象展示队伍已经日趋成熟，我们自己的游戏人物形象却相对匮乏。以原创形象为主的网游尚且无法回避这一问题，对于掌机游戏这样与动漫关系密切的娱乐形式来说，如何抓住受众的心恐怕还是一个十分难解的课题。

平心而论，在当前国内的官方游戏市场格局中，想将掌机和便携游戏作为一项独立的产业来看待，确实有着很大的难度。政策定位、社会认知、经营策略，任何一项都没有达到足以支撑起这项产业的水平，我们自己的游戏经营者是在从零开始的环境中不断摸索前进的。不管怎么说，我们现在已经有了官方经营，并且有了属于自己的业界展示舞台。尽管一切都不成熟，但比起数年前评论中毫不留情地断言“中国没有自己的掌机游戏产业”的时代，已经是一种不小的进步。

展会上的状况表达了一种无言的事实：在业界各方思想不断碰撞的局势下，在产业链条逐步自我完善的过程中，我们的掌机事业虽然步履维艰，但确实是在一点一点地前进着。从今年开始，ChinaJoy展会已经决定落户上海，在这座兼具传统风貌与时代气息的现代化商业都市中培植我们自己的游戏商界交流阵地，应该是许多人所希望的事。

今后，ChinaJoy也许还将展现出更大的生机，我们现在能够做的，只是保持住那份不变的热诚，在密切关注之中静静地等待下去。

ChinaJoy展会现场独家报道

神游公司副总经理专访记录

每年的暑期都是游戏界有大动作的时节，对于中国的掌机游戏爱好者来说，今年暑期的最大动作恐怕就是神游了。

神游公司代理日本任天堂公司的掌上游戏机iQue DS（IDS）于7月23日在全国同时上市，又适逢第三届ChinaJoy展会隆重召开，国内游戏业界和掌机玩家的目光纷纷聚集在神游公司和IDS的身上。发售日前夕，本刊记者在ChinaJoy展会期间对来到展会现场的神游公司副总经理、市场部经理付磊先生进行了专访。

神游公司副总经理、市场部经理付磊先生

Q：你们准备推出IDS最早是在什么时候?

A： 我们决定推出差不多就是在日本决定推出的时候。

Q：也就是说在任天堂公司发售NDS时?

A： 在NDS发售之前。

↑IDS和日版NDS的比较图，从外观上看，区别只有屏幕右下的标志。

Q：当初你们为什么决定在这个时机推出IDS?

A： 我想这个问题应该分成两个问题回答。首先是为什么推出，然后是为什么选择这个时机推出。

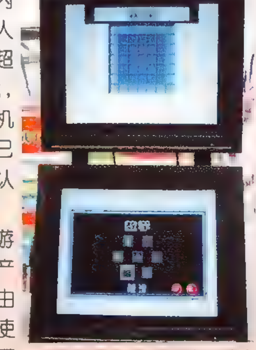
在为什么推出的问题上，我们现在一直在考虑让中国的电玩行业尽快和国际接轨，使中国玩家能够在第一时间，以中国人自己的消费方式享受到和国外玩家相同的游戏乐趣。你也可以看到，我们从神游机、GBA做到现在的IDS，这个目标是我们一直在追求，在努力的。

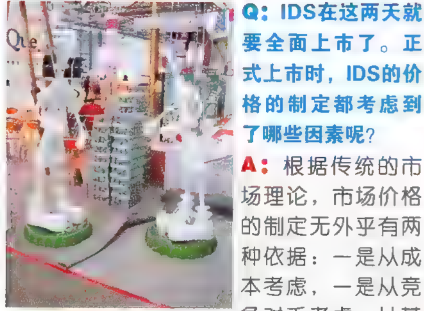
关于你提出的另一个问题，也就是为什么选在这个时间推出，这其实不是由我们来决定的，里面包含了很多因素。首先，这次我们推出的是最新产品，有许多技术上的问题需要落实；其次在中国，产品上市需要经过一定手续；还有，我们需要对产品进行一些研究和定位，使它具有更强的市场竞争力，能够适应中国市场的需要。这些工作使我们的产品比美国、欧洲上市晚了一些。

Q：您刚才提到了让中国电玩尽快和国际接轨的追求，神游为什么选择了掌机作为这个追求的实现形式呢?

A： 这里面有两个原因，其中一个是全球化的原因。现在世界的家用电子游戏市场分成电视游戏和掌上游戏两块，随着社会的发展，随身携带型的掌上游戏更符合现代人的需要。由于生活的高节奏，他们可能没有太多在家里玩游戏的时间，而掌上游戏机可以在家里玩，也可以携带出去。这种趋势是整个电玩行业的必然。第二个是中国国内的原因。对于电视游戏，国内还有相当一部分人的思维停留在《超级玛莉》的年代，而出现较晚的掌机从诞生开始，就已经逐步被国人所认识和接受。

事实上，电视游戏和掌上游戏的产品我们都有，只是由于上面这些原因，使人对掌上游戏方面关注更多一点。


↑展会现场的大型展式台，这个终端显示出了NDS的双屏画面。

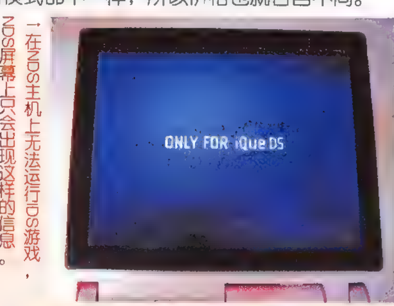


↑七喜饮料的招牌形象。不同行业的合作显示出新的商机。

Q：IDS在这两天就要全面上市了。正式上市时，IDS的价格的制定都考虑到了哪些因素呢？

A：根据传统的市场理论，市场价格的制定无外乎有两种依据：一是从成本考虑，一是从竞争对手考虑。从基本上讲，价格制定是从成本方面出发，从消费者是否能够接受出发来制定的。

大家总在问一个问题：我们产品的标准价格是多少。实际上，我们在美国的产品向来都是有标准价格的，但是在中国没有，就像大部分电子消费类产品一样。从GBA到SP再到DS都是这样。其中的原因是：在美国或者日本，百分之六七十的市场，两个代理商就能做掉，这样的情况下，有统一零售价会很方便。大家商量好，就这个价钱，谁都不许变。而在中国，一件商品进入市场，如果想让大部分消费者能够找到，可能需要几千个渠道。以神游为例，我们的代理商有两百个，有iQue形象的代理终端有一千多个。所有销售渠道的销售成本和销售模式都不一样，所以价格也就各自不同。



↑在NDS主机上无法运行IDS游戏，NDS屏幕上只会出现这样的信息。

Q：IDS问世之前,中国市场上出现了许多水货。这些水货会不会对IDS的销售造成威胁？

A：这个问题你可以问一下之前我们iQue GBA和SP的用户，他们会给你一个很好的回答。我们这里有统计数字：当iQue的产品上市之后,市面上百分之九十以上的产品就都是我们的了。我相信我们所有的商品都会延续这个趋势。事实上，这个趋势不仅发生在电玩领域，也发生在汽车、手机和数码相机等许多领域。当正式厂商的商品还没有进入一个国家时，市场上会有各种各样鱼龙混杂的东西，可能有水货，可能有翻新，可能有不合法。这些东西总的前提是没有建立在法律的框架下，因此它们不会有服务，不会有延续，并且可能有质量问题。这些问题我相信以前购买水货的用户有很深切的体会。我们售后服务部门每月接到的维修要求中，绝大多数不是我们的产品，这应该就能理解为什么我们的行货一出来，水货就基本看不到了。

Q：我想问一个您个人的问题：您自己喜欢玩掌机吗？

A：（转身打开腰间别着的小包，里面赫然一台中国龙SP）

Q：原来您一直随身携带。能告诉我您最喜欢哪一款游戏吗？

A：十几年前我玩的第一个游戏是电视上的《超级玛莉》，现在对它也比较偏好。这也是因为我没有太多时间玩游戏，因此会挑一些比较熟悉，拿得起放得下的游戏来玩。

Q：能不能请您透露一下，神游公司年内还将在IDS上推出大约多少款游戏？

A：在美国、欧洲、日本，一般厂商都会公布一个发售表，并且写着游戏发售的日期。而在中国，这种做法没有，也不可能有。不同区域对游戏的政策监管是不一样的。在中国，我们的游戏要经过新闻出版的审核，这个信息不该由我们来发布，而该由他来发布。因为我们不是权威部门。我们可以提供大量的游戏，做大量的准备，但是日程我们不能宣布。

↑CGT大赛的比赛现场，IDS主机上的赛事在观众中产生了热烈反响。

Q：最后请您谈一下对IDS的市场前景的想法。

A：我想，作为一个面向市场的，将用户放在第一位的公司来说，它首先关心的不是自己的想法，而是用户的想法。iQue想什么并不重要，用户想什么才重要。

Q：谢谢。

采编/天意

王士吉	望天下所有人能享受游戏带来的无限乐趣！
读者资料	14岁，男，550002，贵州省贵阳市都司路124号北斗星公寓18—4号

CGT大赛DS比赛决赛战报

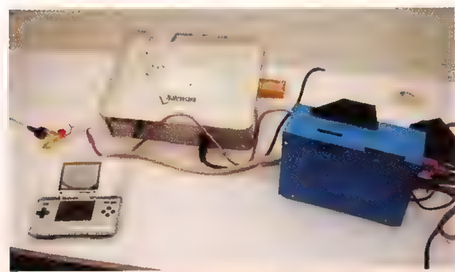
↑CGT大赛决赛共分三天进行，前两天为家用游戏主机的赛事，DS主机的比赛集中在第三天。

据本刊记者在ChinaJoy展会现场发回的报道，第二届CGT电视游戏竞技大赛DS决赛于7月23日在展会上如期举行。决赛共分为两个大项。

在23日上午进行的比赛是《山脊赛车》的决赛。来自北京、上海和广州等地的五名选手参加了比赛。决赛由两部分组成。首先进行的是排位赛，五名选手共同使用1－1赛道进行比赛，以名次来决定正式比赛时使用的赛道。根据排位赛的结果，五位选手李岩、刘伟均、梁立聪、陈思远、陈晓鸣依次使用1至5车道。

正式决赛使用的赛道是1－2赛道，共比赛四轮，每轮比赛中的最后一名都会被淘汰，直至最后一轮，在剩下的两名选手中决出冠亚军。前三轮比赛中，陈思远、陈晓鸣、刘伟均三位选手被依次淘汰，在最后一轮的胜负之争中，来自上海的梁立聪选手经过苦战，以3'02"620的成绩战胜了来自北京的李岩选手，获得了冠军，李岩选手则屈居亚军。赛后，选手们透露，他们于21日就已经开始在这里进行了共同练习。分列冠亚军的梁立聪和李岩还不约而同地表示，参加决赛的五位选手水平相当，练习赛时各有胜负，决赛名次只是由运气和发挥来决定的。

下午的《大合奏》比赛则更为精彩。参赛的六位选手分别来自不同省市，其中有上海选手王亮、王岳平、韩珐潮、广州选手梁健欣、成都选手华融，而代表北京赛区参赛的李帆选手实际上是位湖南人。比赛开始前，六位选手先分别上台，各自演奏了自己的“绝招曲目”，演奏水平十分高超，令观众们赞叹不已。比赛正式开始后，赛场负责人从游戏内置曲目中随机抽出三首，作为比赛


↑神游公司将DS主机画面引导到投影仪等大型显示设备上的“秘密装置”。神游公司拒绝透露这款设备的具体信息。

↑CGT大赛的现场热烈而有序，选手们的比赛情况会通过设备实况转播。

↑在赛前一直保持低调的上海选手梁立聪经过五轮角逐，凭借稳定的发挥获得了《山脊赛车》比赛的冠军。

张守洲	游戏就是我们共同的另一半。
读者资料	23岁，男，730000，甘肃省兰州市火车站西路451号华美超市

↑获得亚军的李岩选手在《山脊赛车》决赛的赛场上。来自北京的李岩表示，明年举行相同的比赛时还会参加。

↑赛场桌上的显示器显示出DS的下屏画面，画面如实记录了选手们的成绩。

↑在下午举行的大合奏比赛上，每一位选手都需要进行三轮演奏。

↑来自上海的两位美眉分获《大合奏》冠亚军，成了赛场上的「巾帼英雄」。

↑在赛后的表演合奏中，选手们齐心合力演奏出了优美的乐曲。

的项目。这三首曲子分别是34号乐曲《マリオメドレー》、20号乐曲《暴れん坊将军のテーマ》和6号乐曲《全部抱きしめて》。之后六位选手开始依次演奏这三首乐曲，争夺比赛冠军的宝座。下面是六位选手在比赛中的成绩资料（括号中的数字是最大COMBO数）：

比赛进行的非常激烈，特别是第二首比赛曲目《暴れん坊将军のテーマ》是首难度非常高的曲子，选手们演奏到乐曲高潮时，观众中不时传来热烈的掌声。最终，来自上海的两位美眉王岳平和韩珠淵凭借过硬的游戏技术和良好的心理素质战胜了四位男选手脱颖而出，分别夺走了大赛冠亚军的宝座。在赛后的颁奖仪式上，获胜的两位美眉透露，原来她们是来自同一所学校，同一间宿舍的两名室友，经过平时的共同练习，终于携手打进决赛，并包揽了比赛的冠亚军。之后，二人的另外两名室友也走上了领奖台，几位好朋友激动地拥抱在一起。台下又一次爆发出热烈的掌声。

赛后，六位参赛选手还共同演奏了《ゼルダの传说 メドレー》作为表演，合作堪称天衣无缝，并获得了平均92分的优异合奏成绩。

采编/天意

选手	第一轮	第二轮	第三轮	赛前表演的“绝招曲目”
江苏 王亮	99（316）	94（96）	96（96）	メリッサ
上海 王岳平	99（316）	96（42）	98（90）	SEASONS
上海 韩珠淵	99（218）	94（137）	98（79）	チャイルドソング メドレー
广州 梁健欣	98（181）	88（74）	97（173）	アスレチック メドレー
湖南 李帆	99（316）	87（37）	99（176）	Ready Stead Go!
成都 华融	98（305）	85（39）	96（108）	タッチ

黄羽林	《机动迷》有没有考虑过啊！我相信，机动战士的“粉丝”不比口袋妖怪的少！
读者资料	17岁，男，515400，广东省揭阳市揭西县河婆镇河平三巷10号

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！新闻话题镜的业界

PSP 2.0系统公布，追加多项实用内容

索尼已经于7月27日开始提供PSP 2.0版系统软件下载。本次更新增加了大量实用功能，其中便包括用户期待已久的网络浏览器等软件。虽然目前用PSP浏览网络还会受到输入瓶颈及不支持FLASH等条件限制，但这毕竟已经迈出了关键性的一步。此外，索尼还宣布美版2.0将于8月12日提供下载。

PSP 2.0版系统软件详细内容

●网络功能

增加网络浏览器功能，但暂时不支持Flash。

●影像

加入了播放跳跃功能，对UMD影像或音乐有效。

加入了A-B重复功能，对UMD影像或音乐及保存在记忆棒中的影像有效。

加入了4:3的画面模式，对保存在记忆棒中的影像有效。

加入关闭声音播放的功能，对保存在记忆棒中的影像有效。

可以播放MP4(AVC)格式的视频，对保存在记忆棒中的影像有效。

●音乐

通过“SonicStage”3.2版以上，可以向记忆棒传输格式为“ATRAC3 plus”的音频文件。

可以播放MP4(AAC)及WAV格式的视频，对保存在记忆棒中的音频有效。

●图片

加入了壁纸功能。

加入发送/接受图片的机能。

可以显示TIFF、GIF、PNG、BMP格式的图片。

●设定

语言显示增加韩语支持。

增加“个人设定”项目。

增加“主题设定”项目。

增加“关闭网络浏览器”项目。

增加WPA-PSK(TKIP)支持。

增加软键盘输入模式以对应网络浏览器。

软件 SOFTWARE 任天堂针对其Wi-Fi网络实施环境调查

任天堂在7月31日前对一部分登陆ClubNintendo的用户进行了调查,内容主要关于任天堂计划建设的NDS用无线网络“Nintendo Wi-Fi Connection”的建设环境。当用户执行ClubNintendo发布的调查软件，将对用户的 网络情况等进行自动测试，并将得出的环境数据传送回统计服务器。整个调查的时间大约需要10分钟。

“Nintendo Wi-Fi Connection”是针对NDS及任天堂次世代家用主机“革命”的INTERNET接入服务，预定将于年内开通。任天堂正在开发的《动物之森》与《马里奥赛车》都将支持此服务。接入“Nintendo Wi-Fi Connection”可以通过特定的接入点或是架设了周边设备并接入网络的个人电脑来进行。通过这次调查，相信接入“Nintendo Wi-Fi Connection”的环境要求会更加宽松。

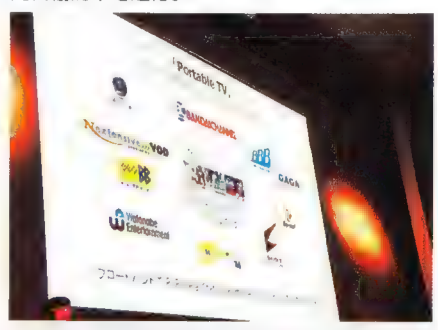
“Portable TV”下载服务正式开始运营

7月21日“PlayStation Meeting 2005”大会上提出的PSP用影片下载服务已经定名为“Portable TV”。该服务已经随PSP2.0版系统于27日开始运营。

“Portable TV”由Sony Music Network负责经营，目前为免费服务，包括电影预告片、体育、音乐、韩剧与动画第1集为主的内容，共计划约100部，今后还将陆续增加。今后将向付费下载的方向发展，但正式收费的时间目前尚未确定，费用估计为数百日元。

该服务利用了PSP2.0版系统新增的功能，采用与UMD影片相同的H.264/AVC高压缩比影像格式，解析度为320×240。声音部分则采用AAC格式。影片下载后将储存于记忆棒内，30分钟的影片需要约256MB的容量。因此官方建议使用512MB以上的记忆棒来储存本服务。

本服务目前只提供给日本So-net宽带用户及免费登录的“So-net Contents Course”会员下载，用户需要将影像下载到电脑硬盘中，再通过USB传输到PSP记忆棒里。今后则还会追加直接使用PSP的Wi-Fi网络直接下载的功能。为了保护版权，下载后的影片将只能从电脑到PSP单向传输而不可逆行。



软件 SOFTWARE NDS台风继续蔓延，英国版《任天狗》推出

继美版之后，英国任天堂宣布将推出风靡世界的NDS游戏《任天狗》的英国版，发售日定于10月7日。英国人非常喜欢养狗是众所周知的事情，因此相信《任天狗》在英国也会掀起新一轮NDS热潮。英国版《任天狗》售价定为30英镑，相信欧洲其他地区也会有相应的销售计划。此次的英国版《任天狗》与美版一样分为三个版本，但具体收录的犬种尚未公布。可以确定的是，英国版《任天狗》将包括美版追加的西伯利亚哈士奇、拳师狗和黄金猎犬三种。

《大合奏》追加曲投票结束，参与者超过百万

上期提到过《大合奏》追加曲目卡带，这一卡带的具体收录曲目将由全日本玩家投票决定。投票已于8月1日结束，共有100万以上的玩家参与了此活动。本卡带共收录了20首由玩家投票选出的曲目，并追加两首任天堂推荐曲目。具体的曲目列表及价格将于8月22日公布，本刊届时将做进一步报道。

事件 EVENT GBA VEDIO第一部电影《怪物史莱克》登场

Majesco Entertainment与梦工厂近日联合发表，将在Majesco的GBA VEDIO服务上推出《怪物史莱克》、《怪物史莱克2》等作品。《怪物史莱克》系列在全世界创造了18亿美元的票房收入，它将成为GBA VEDIO上最初的动画电影作品。在这之前，GBA VEDIO已经创造了300万套作品销售量，本次的新作价格为19.99美元。

对于GBA VEDIO版《怪物史莱克》的发售，Majesco社长Jesse Sutton表示：“Jesse Sutton对于能向6600万GBA用户提供梦工厂的伟大作品感到荣幸。这部电影在各种媒体上都受到了热烈欢迎，相信它在GBA上也仍然会继续辉煌。”

任天堂公布新情报，业界人士分析GBM发售日

近日，任天堂宣布。将在2005年9月13日举办《超级马里奥兄弟》发售20周年纪念活动，届时将重新发售《FamicomMini · 超级马里奥兄弟》、《马里奥网球GBA》及《马里奥医生》3部作品。根据这一情报，一些分析家认为目前最引人瞩目的GBM掌机很可能也将在同日发售。首先，9月13日正好比索尼新公布的白色PSP发售提前两天，此时发售GBM将会对PSP的销量造成冲击。同时由于马里奥20周年纪念活动上发售的游戏全部为GBA版，同时发售GBM也显得很顺理成章，同时还可以为年末商战造势。

IGN也同样认为任天堂将于9月13日公布GBM，而开发接近尾声的《新 · 超级马里奥兄弟》很有可能也于同一日发售。GameIndustry.biz则更进一步，声称英国版GBM的价格将与现在的GBASP持平，为69.99英镑。对于GBM的发售日，任天堂方面虽然没有作出表态，但结合任天堂过去的一贯作风如GBASP于1月7日公布、2月14日发售等经验，GBM的发售日已经基本可以确定在今年年内了。

软件 SOFTWARE 灵感来自FFT，PSP《指环王战略版》公布

近日，EA公布了PSP上的最新开发计划《指环王战略版(Lord of the Rings: Tactics)》，据称这款游戏的灵感来自Square Enix的《最终幻想战略版(Final Fantasy Tactics)》。游戏中有不少《指环王》三部曲中的原著情节，但玩家可以扮演正邪两方的人物，体验不同的游戏方向。队伍和技能的培养是本作的关键，玩家将通过技能值购买适合队伍的升级类型和技能，提升队伍实力。战斗本身是回合制S · RPG形式，但由于采用了3D地图，地形将对人物产生前所未有的影响。本作最多支持4人同时游戏，玩家可以自由选择与对手合作或敌对，展开复杂的4军大战。同时，EA对于本游戏的画面也相当下功夫，优秀的雾化效果令场景栩栩如生。本作预定于11月在北美及欧洲上市。

软件 SOFTWARE 《星战》风暴尚未结束，《前线2》登陆PSP

虽然电影《星球大战前传3》公映已经过去了近三个月，但这股《星战》风潮显然还未结束。LucasArts宣布其热门FPS游戏《星球大战：前线2(Star Wars Battlefront 2)》将推出PSP版，由Savage Entertainment负责开发。玩家在其中既可以操作绝地武士，也可以驾驶战斗机进行激烈的宇宙战。游戏的战场遍及全系列6部作品。通过PSP的Wi-Fi无线网络机能，PSP版《星球大战：前线2》可以让4位玩家进行多人合作或对抗。

简讯 EXPRESS 掌机情报简讯台

●在22日召开的PS Meeting 2005大会上，索尼宣布到7月20日为止，PSP的全球总销量已经突破了507万台。其中北美销量为274万台，日本及亚洲地区销量为233万台。

●美国任天堂宣布将于8月5日到10月23日之间举办以《任天狗》为主题的全国巡回展出，为9月22日发售的美版《任天狗》造势。

●FROM SOFTWARE目前正在大量招募NDS与PSP的游戏开发人员。但除了今年E3上公布对应"Nintendo Wi-Fi Connection"的《天诛DS》外，该公司并未公布其他计划。

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

事件 EVENT ChinaJoy展会顺利落幕 CGT大赛鸣金收兵

本刊讯 中国第三届ChinaJoy大展于7月21日到7月23日在上海浦东新国际会展中心如期举办，国内外许多知名游戏厂商参加了展会。第二届CGT电视游戏竞技大赛的决赛在展会现场举行，上海选手包揽了两款DS游戏比赛的冠军。

ChinaJoy展会的全称是“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”，今年举办的已经是第三届。来自国内外的150多家展商参加了本次展会，国内的厂商共带来超过180款国人原创的游戏品牌。参展游戏以网游为主，家用机游戏和掌机游戏仍然以国外厂商的中方代理形式参展。国家新闻出版总署副署长于永湛高度评价了本届ChinaJoy，认为这项展会具有“民族性、国际性、长久性”的特点，有利于振兴中国的游戏产业。

ChinaJoy展会如期举行，潮湿闷热的天气也不能阻挡热情玩家们的脚步，浦东新国际会展中心前人头攒动。

第二届CGT电视游戏竞技大赛的决赛于本届展会现场举行。其中DS主机上的两项决赛《山脊赛车》和《大合奏》分别于7月23日上下午举行，最终，两项比赛的冠军奖杯均被来自上海的选手夺走。关于本届展会和CGT比赛DS部分的具体情况，本期ChinaJoy特辑中将会做更为详细的介绍。

据悉，今后ChinaJoy展会将落户上海，长期举办下去。参观展会的业内人士和观众纷纷表示，将继续关注这项中国最大的官方游戏盛事。

软件 SOFTWARE “中国造”PSP游戏《赏金猎人》公布发售日期

本刊讯 日本著名游戏公司NAMCO近日放出消息，由台湾乐升科技（XPEC Entertainment）开发的PSP游戏《赏金猎人(Bounty Hounds)》将于10月底在日本上市。

这款科幻题材动作游戏由台湾著名游戏制作公司乐升科技负责制作，NAMCO负责发行，制作

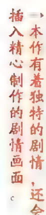
游戏中的装备与道具种类非常丰富，战斗画面十分华丽

消息在之前举办的E3大展上就已公布。本次新公布的消息称，《赏金猎人》的发售日已经定为10月27日，零售价5040日元（含税）。

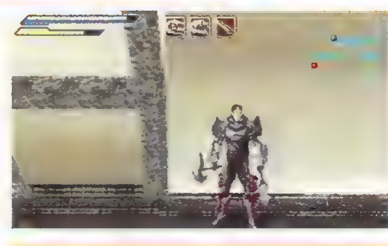
本作以假想的24世纪作为故事背景。地球上的人类想将外层空间天体改造成适合人类居住的环境，因此实施了一项“地貌构成（Tera Forming)计划”，却遭遇了地球外智能生命体ETI（Extraterrestrial Intelligence），结果陷入了争夺领土的大战。有大企业为了发战争财，雇用了一群佣兵来从事黑暗面的工作。这些佣兵中有因问题被开除的军人，有希望得到减刑的囚犯，还有逃亡的黑帮成员，都是一些有着复杂过去的人。正规军队非常厌恶这群人，称他们做“Bounty Hounds（为金钱而生的猎犬）”。

本作是一款采用背后视点的3D动作游戏，主人公作为“Bounty Hounds”的一员，需要在战斗中获得各种装备和道具，不断提升自己的实力，向艰难的任务发起挑战并赚取赏金。游戏画面精美，敌人和装备的种类也多种多样，另据已经公布的消息透露，这款游戏可以进行通信对战。

台湾乐升科技成立于2000年8月，是一家以游戏制作为主的软件开发商。乐升科技曾经与海外不同软件厂商合作推出数款网络游戏，并于2003年为微软的家用电视游戏机“Xbox”制作了《Exchaser-异界》等游戏，成为国内较早闯入海外游戏市场的开发公司之一。



←本作有着独特的剧情，还会插入精心制作的剧情画面。



←人物身上的装备状况如实显示在游戏画面之中。

热点点评：

中国游戏领域人才济济，所欠缺的只是环境，这几乎已经成为了玩家们的共识。而今，台湾地区在业界中取得的成就给我们提供了许多有益的经验。虽然由于地理位置和历史发展状况的不同，各地区游戏界的商机可能会有所差异，但积极寻求国际合作，利用软件方面的技术走出国门，应该是我们的游戏业可以积极尝试的一条捷径。从代理走向独立，从制作走向发行，或许，我们的游戏王国就将在这样的一砖一瓦中逐步建成。　　（评论员L.H.）

《海贼王 目标!赏金王!》汉化版正式发布

本刊讯 近日，GBA上的著名TAB游戏《海贼王 目标！赏金王！》正式发布了汉化版。

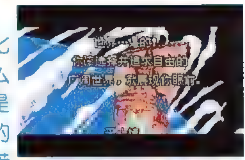
《海贼王 目标！赏金王！》是BANPRESTO公司于2003年在GBA上发售的一款TAB游戏。游戏忠实继承了原作的风格，玩家扮演路飞海贼团的成员，以经典的“大富翁”形式展开冒险，以成为超越所有人的赏金王为目标。这款游戏的汉化版是由模拟天下和枫雪动漫合作完成的。以下是汉化信息发布人阿一的原话：

日文翻译：waspjia、かみなり雷、昂

汉化破解：阿一

文字校对：眼泪、水中月、dangersky、Mr2、nacchii、shadow

这个游戏的汉化已经记不清是从什么时候开始的，大概是03年3月份左右开始的吧。经过1年多的艰苦历程，停停走走，最终走到了现在的汉化发布。我其它已经不想再多说什么，汉化完成就已经是最大的欣慰，不是吗？



↑中文《海贼王》终于出现。

UMD破解再出新招 最新引导工具现身

本刊讯 PSP上的ISO光盘镜像如今备受关注。近日，网上又出现了两款号称“强悍引导工具”的软件。首先是7月底放出的HOOKBOOT V0.92A。放出者称，这款引导工具对应PSP的1.5版系统，可以引导的游戏数量很多，超过了20款，甚至包括上市不久的《天诛 忍大全》，对应游戏软件的广泛性令人惊叹。不过有网友测试后觉得，这个软件的操作略显繁琐。然后就是8月初刚刚发布的Fastloader V0.5。这款软件的最大特点是可以直接对应ISO，无需对每个游戏进行单独设置。

在记忆棒中的设置：

ISO/****.ISO （将游戏的ISO放到这里）

ISOMISC/backpic.bmp

PSP/GAME/FASTLOADER/EBOOT.PBP

PSP/GAME/FASTLOADER%/EBOOT.PBP

进入后，选 X 键，提示放入盘 UMD，放入后，再按 L+R+START 进入游戏。退出游戏是按 L+R+HOME，直接按 HOME 退出会当机。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

事件 EVENT 神游IDS全国首发 售价各地有所不同

本刊讯 由神游公司代理的大陆行货版掌上游戏机iQueDS（简称IDS）于7月23日在全国各大城市同时首发。这款主机采用套装形式发售，套装内容和市场价各地有所不同，价格最高的地区零售价为1968元。

日本任天堂公司开发的掌上游戏机NDS从去年底问世之后已经相继登陆欧美和日本市场。神游（中国）有限公司正式对这款主机进行了代理，大陆行货版主机更名为“iQueDS”。7月23日，神游公司在全国各城市举行了IDS的首发活动，这款行货主机在北京、上海、广州、成都、武汉、天津、长沙、郑州、沈阳、洛阳等地同步上市。

自从年初IDS的消息透露之后，国内掌机玩家对它给予了高度关注，网上不断有人对它的发售日、售价和零售形式进行预测，但神游公司始终守口如瓶，并未透露关于发售的具体信息，直到发售日来临，IDS的“庐山真面目”才真正出现在广大玩家面前。IDS主机采用套装形式发售，套装内容和售价各地有所不同，具体资料参见下表。

IDS主机的外观采用和初版NDS主机相同的银色，触摸屏右下方的LOGO变为“iQueDS”，默认的界面语言是中文，此外还可以选择英文、法文、德文、意大利文和西班牙文，屏幕键盘支持英文字母、阿拉伯数字、欧洲特殊字母、日文平假名、片假名及特殊符号，没有中文输入法。IDS支持NDS各版本上的游戏软件，但IDS以外的DS主机不能运行中文行货游戏软件，也不能通过通信进行中文行货游戏软件的共享。另据玩家测试，IDS目前不支持NEO FLASH烧录卡。

首发式过后，各大城市专门代理店中开始正式销售IDS主机。截稿前得到的情报显示，专门店中正式发售的IDS价格与首发日相比有一些浮动，个别地区的零售价格超过了首发价格。

热点点评：

中国自己的DS主机终于发售了，但首发式的状况却令我们心中有些异样的滋味。玩家们对那些稀奇古怪的“套装”和各地差别甚大的价格当然颇有微词，但从近日神游公司负责人的表态中可以看出，IDS推出的过程也的确艰难。一方面，我国对游戏软件的审查非常严格，从IDS首发时的窘境不难推测，神游公司迄今为止通过审批的DS游戏恐怕只有一款《直感一笔》。在当今“软件决定论”盛行的掌机市场中，这样的推出速度实在尴尬。神游公司迟迟不公布IDS的发售日和零售价，恐怕与游戏软件的“捉襟见肘”有很大关系。另一方面，中国以水货和盗版为主的掌机市场现状客观上给新产品定位带来了相当大的困难。在各地采用不同规格和价格的做法是不是神游公司为了市场调查而进行的“苦肉计”现在不得而知，但神游负责人“中国没有官方售价”的表态确实表现出了一种辛酸的无奈。

我们的掌机玩家已经习惯了对厂商进行严格要求，而我们的厂商却还没有从中国市场的重重迷雾中找到头绪。应该说，中国的官方市场已经开始摸索前进，只不过，距离找到突破口还有太长的路要走。而现在我们能做到的，也许只有给自己多一点宽容了。（评论员L.H.）

·北京IDS首发恰逢阴雨连绵，许多想购买主机的玩家举着伞等在雨中

各城市IDS首发套装内容及首发价格：

城市	首发套装内容	首发价格
北京	主机+《直感一笔》+GBA《银河战士》或GBA《瓦里奥制造》	1698
上海	1、主机+ GBA《银河战士》或GBA《瓦里奥制造》	1698
	2、主机+《直感一笔》+GBA《银河战士》或GBA《瓦里奥制造》	1966
成都	主机+《直感一笔》+GBA《银河战士》或GBA《瓦里奥制造》	1968
沈阳	主机+《直感一笔》+神游水壶+文曲星MP3	1680
武汉	主机+《直感一笔》+GBA《银河战士》	1986
郑州	主机+《直感一笔》+GBA《银河战士》或GBA《瓦里奥制造》	1698
天津	1、主机+ GBA《银河战士》+文曲星MP3	1460
	2、主机+《直感一笔》+ GBA《银河战士》+文曲星MP3	1690

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

仙人指路

jay来了，海棠来了，IDS也来了；强制捆绑苦煞商家，成套卖难度大，拆单机难定价；PSP破解速度令人乍舌，同人汉化初露端倪。

周杰伦开着他的豆腐车漂移来到大陆，虽说jay的业余演技在那些腕爷面前实在有些捉襟见肘，不过《头文字D》这部片子还是火了。从票房上看完全成功，强得没有道理可讲，看来现在年轻人就是兴这一口，就连阿俊这个老头子最后也在朋友的鼓动下勉为其难地观摩了一下，算是抓一抓青春的尾巴吧。头文字这股台风一起，确实带动了游戏业的人气，以前几乎无人问津的PS2古董游戏头文字一夜之间成了抢手货，街机厅的大型筐体头文字3一时间也是风声水起，每局需要的代币数更是全厅最高。阿俊进行“初体验”的时候碰到一个貌似高手的年轻人挑战，结果虽不难预料，可差距居然甚微。这倒不是阿俊“飘”得好，而是对手开得也够差，一局过后感觉此人不是玩家，追星族这个称号应该更适合他。

面对即将出现的DS烧录大战，各界的反应都不一样。玩家们自然是满心欢喜地等待，却不知刚刚发售IDS的神游公司如何应对？

前些日子除了头文字来了之外，台风海棠也来大陆南方地区走了一遭，从来不看天气预报的阿俊当天晚上还在赣江游水，次日看报纸得知就在前夜浪头把一个年轻人卷走了，想起来真是后怕得冒冷汗，再随便透露一下：其实我不会游泳。也许有人要质问了，海棠关游戏什么事情，莫非阿俊在骗稿费？那我也小声问一句：海棠来的那几天，您还会顶着闪电奔到游戏市场去逛街么？毫无疑问，海棠确实挡住了很多人的脚步，不过倒也真有不惧怕天气的铁杆……或许今后会流行一句问候：“海棠那天你去买游戏了么？”这自然是玩笑话，不过身体是游戏的本钱，遇到恶劣天气大家最好还是在家待着比较安全。商家们其实天天烧香，只求玩家们都身体倍儿棒，因为只有这样才能多多消费么。

IDS全国同时首发。喜爱DS主机的玩家一直在等待着这一天的到来。

前些日子，咱们国内游戏业的“狼”终于来了，那就是行货IDS。北京首发这个级别的展会当然是很不错，不过好话还是让新闻官去说吧，我在这里有必要说几句玩家的心里话。先抛开价格，说说首发展台的质量。有些城市的硬件工作确实是做得潦草了点，无论是规模还是服务人员的业务水平都只能说是业余级的，被玩家问到稍微专业一点的问题几乎都得翻白眼儿。某城市的首发会居然还因为某种原因延期了半天，实在令到场的玩家们心寒。和前些日子得到的消息一样，IDS采用强制捆绑的形式发售，价格方面，所谓的官方价比小卖店的价格高出不少，这点虽无可厚非，但各地首发的价格差得也有点太多了。同样是机器+《直感一笔》+《银河战士》或《瓦里奥制造》这套东西，有的城市标价1968元，有的地区只卖1680元。特别是1968元这个超高定价几乎把玩家吓个半死。细心的人会发现，到场的玩家有很多是已经拥有PSP的，在他们眼中IDS的价格居然比一套豪华版PSP还要昂贵，实在是无法接受。更让玩家无法理解的是：IDS居然无法输入中文聊天。有人算过这笔帐，先不说捆绑的那些东西值不值花钱买，就是按照市场价除去那部分价值，IDS单机也比水货要贵出不少，这是玩家最感失望的一点。当年的小神游SP迅速的获取人心把水货清出大陆，靠的就是和水货不分伯仲的超低价位，在行货和水货价格相同甚至

更低的情况下玩家自然是愿意支持行货。如今失去了这个优势，前景如何可很是难讲。别忘了，在商场的利益面前无人情可讲，玩家是光明正大的“墙头草”，比算术谁都不差。

说实在的，这次玩家不满意，我们这些小卖店的商家更是叫苦连天，等了这么久的发财机会却弄得尴尬不已。论价格，小卖店只要1500多元就能拿下所谓官方卖1680元甚至1968元的那套装备，但问题是玩家实在是很难有理由为那三款老掉牙的游戏买单，别说是玩家不买帐，我们商家推荐起来也是没有底气，左右为难，真的好无奈。你说拆开卖吧，单机这价格定多少合适，定高了人家摇头不说还得给你扣上顶JS的帽子，定低了剩下那些漕头肉几乎就得自个往肚里咽，所以逼得很多商家只能来个静观其变，估摸着今后厂家是不是能够放宽政策允许只进单机，哪怕是价格稍微高一点点都还有回旋余地，要不然只能是含泪眼看这块肥肉一路向北了。总而言之，在我个人看来，这次IDS的捆绑式首发虽不能说是失败，但也绝对算不上成功。我想，神游方面到了应该开会讨论的时候了，否则就这么固执下去离统一大陆市场的目标还有很远的路要走。

IDS没有统一售价。看来，厂商有厂商的难处，玩家也有玩家的困惑。

任天堂的产品也开始多元化了，这是好事。随着GBM发售日的临近，玩家开始关心起价格问题，其实任天堂官方早就公开宣称GBM面向的用户层是那些没有GBA的时尚人士，这个定位就决定了GBM就不可能便宜，而且从造价上来说比SP还要高，所以保守估计其价格应该会定在SP和NDS之间，个人感觉折合人民币800元左右的可能性比较大，不过GBM对于已经拥有SP的玩家来说意义确实不大，也就拉拉风还合适。现在已经有好事者开始YY小小神游了，不过这话确实是有点说远了。话说回国内，SC卡官方日前公布SC的DS内核已经研发成功，不日即可投入市场，这也是国内继电影卡3代之后第二款宣称对应DS的产品。大家还记得GBA后期各品牌烧录卡百花斗艳的壮观情景么？新一轮的烧录卡之战或许很快就会打响了。

我说过，只要PSP破解这个口子一开，跟着只会是愈演愈烈，如今果然应验。截止到发稿日，被破解的游戏已经增加到了37款，其中最夸张的是刚发售的《天诛 忍大全》，这是我见过最快被破解的游戏，几乎是正版UMD还没在大陆上市就有人用记忆棒把玩了。以前一些不太完美的游戏变得更加完善了，需要大容量记忆棒才能玩的游戏也推出了减肥版，随着无须正版引导的游戏越来越多，玩家手中的UMD慢慢成为了鸡肋，以前一直坚挺的二手盘市场几近崩盘，大家慌慌忙忙急着找买主，生怕多等一天就会多掉一块肉。不难预料今后随着PSP被破解得越来越彻底，UMD很有可能最终会变贬至百元上下，如果你有盘想出手最好趁早，要不然就干脆留着自己收藏算了。随着人民币的升值，原本就一路走低的PSP行情继续下滑属于意料之中，最新的1.51版本的机器几乎突破了汇率线。好在现在1.51版本还没有彻底破解，所以老机型依然保持着略高的身价。另外还有个好消息，那就是同人汉化战线终于延伸到PSP上了，PSP早期RPG波波罗物语虽然只是汉化了操作界面，已经足够让大家看到未来。莫非PSP真的要逆天了吗？

不知道各位是否还记得韩国的那部掌机GPX，据悉其二代主机已经公布了，这次厂商也有点自知之明，一上来就低调地宣称，游戏只是GPX2的附加功能。真是佩服厂商的超强勇气啊，以前在机能完全超越GBA的时候尚且草草落败，更何况在当今PSP机能奢华的今天。GPX2究竟靠什么生存？无论软硬件还是人气都不行，我想它只有一条路可以走，那就是打价格战，如果是特别便宜，买来当播放器还可以考虑。

文/严俊 责编/雪人

对市场「锲而不舍」的GPX2，颇有一点「难酬蹈海亦英雄」的悲壮。

参考价	
IDS捆绑:1520元	小神游SP:650元
NDS:1100元	翻新SP:530元
PSP普通版:1550元	翻新GBA:330元
PSP豪华版:1800元	

市场云云

PSP破解成风，游戏如雨后春笋，拷贝业务也风行。IDS如期上市，套装价格却相异，玩家抉择成问题。想选旧版主机？请看选购秘技。

游戏店"挣钱有方"ISO拷贝收费

ISO镜像文件如"雨后春笋"般出现，UMD显得有些落寞。店家的"商机意识"令ISO也成了赚钱的工具。

有句俗话说得好："无商不奸"。这是指商人在交易中为了获取最大利益而不择手段，各位同学在平时购物时恐怕都已经感受到了吧？说起来，云云觉得有某些游戏店的BOSS确实很过分。做生意赚钱是天经地义的事，但在交易过程中，赚再多的钱也不能违背良心。玩家被游戏店黑的事屡见不鲜，翻新主机，组装配件之类的东西我们已经见得太多了。当然，也有秉公守法的游戏店，与玩家关系打得火热，清清白白做生意，这是值得称赞的。"君子爱财，取之有道"，赚钱方法要合法，要对得起玩家才行。现在的主机价格都很透明，卖来卖去也赚不了多少钱，最赚钱的还是周边以及配件。有些游戏店比较聪明，懂得剑走偏锋，开展了以前为大家介绍过的提供为PSP玩家拷贝MP4电影的服务。现在随着PSP的破解游戏逐渐增多，玩家硬盘里的PSP ISO也慢慢增加起来，这些ISO文件动辄几百M，相信大家都觉得硬盘有些小了吧？另外还有少数玩家家里没有电脑或者不能上网，游戏店就钻了这个空子，推出了PSP ISO拷贝业务，专门提供PSP的破解游戏。不但为玩家拷贝ISO，还"传授"使用方法，并在记忆棒上配置好。说起来这很好笑，但确实是发生在我们身边的事，不信各位同学到游戏店去走走，这种场景是很常见的。以前玩家在柜台前挑D版GBA卡变成了在电脑前选ISO，真是"这世界变化快"啊。目前这种业务收费一般是20元，而且与游戏店关系好的玩家经常还有优惠。

如今想买PSP的玩家很多都"醉翁之意不在酒"，多种多样的模拟器和播放工具才是他们心仪的对象。

IDS全国上市 玩家抉择太难

前段时间搞得神秘兮兮的IDS终于在7月23日上市了，全国各大城市同步发售。虽然重庆并没有在首发城市之列，然而在游戏店里我们仍然看到了IDS的身影。说实在的，经历了小神游GBA以及小神游SP的发布，我们现在对IDS并不会感到十分惊喜。云云曾经把自己的日版NDS卖掉一心等待IDS发售，后来因为要评测烧录卡，不得已又买了一台NDS。现在看了IDS的发售情况后，云云决定让手头这台NDS继续服役。相信许多玩家也是和云云一样等了许久，有人一直忍着不买，也有人将已经买下的NDS卖掉，可现在IDS真的发售了，大家又准备怎么办呢？作为一个玩家，在这种时候要做出选择还真的不容易，云云来给大家分析分析吧。

首先假设我们买水货。一方面，它没有保修，但是云云玩了这么多年掌机，从GB系列的GB、GBC到GBA系列的GBA、GBA SP，再到NDS，好像从来没有坏过（倒是现在的PSP R键有点不灵了），所以对此我并不太担心。另一方面，它的零售价格"饱经考验"，目前NDS售价约1100左右，不附赠游戏卡带，兼容美版日版台湾版NDS游戏，不支持IDS游戏（因为没有中文字库，IDS游戏插上去后会提示不能运行）。支持现在出的NDS烧录卡，除此之外没什么好说的。

然后假设我们买行货，也就是IDS。首先就是价格，首发时有许多种套餐供选择，其中一种是IDS主机一台+IDS游戏直感一笔+GBA银河战士=1986元，少数地方会赠送文曲星128M MP3(这

iDS首发牵动了掌机玩家的心，但对发售形式和零售价格的反应却是褒贬不一。

是指首发的时候前100名购买者得到的奖品，现在去买肯定没有），另外一种套餐则是iDS+GBA银河战士=1680元，当然，也有128M MP3送。关于那两个游戏没什么好说，反正云云不感兴趣……话说回来，虽然首发有一款NDS汉化游戏，但是未来的中文游戏数量仍不可知，相信大家也都害怕iDS重蹈小神游GBA的覆辙吧。神游公司宣称以后每个月都会推出中文iDS游戏，但这个承诺也只有让时间来检验，总之目前的iDS软件对玩家吸引力不足。再次，之前曾经有消息称iDS可以在聊天时输入中文，现在拿到iDS才知道根本不行，除了如同画画般用笔写文字之外，iDS不能输入中文，甚至连自己的名字也不行。风传的内置中文词典也被证实是假的，也就是说iDS相对于NDS增加内存仅仅是为了能够运行中文游戏而已。结果，主机除了那个中文界面之外就没有多少亮点了。谈了主机，再谈谈游戏，众所周知，iDS完美兼容任何版本的NDS游戏，而且它的卖点就是独家支持中文游戏，这一点NDS没法比，不过后面一个消息可能就令许多打定主意买iDS的玩家止步了——iDS不支持目前市面上唯一的NDS烧录卡NEOFLASH！相信这是神游公司担心影响烧录卡影响正版游戏销量而采取的措施。中国是一个烧录卡大国，iDS发布初期必然面临软件缺乏的尴尬，既然有NDS烧录卡，肯定就有玩家购买，这样正版软件的销量就成问题了……但是我们也应该明白，神游公司现在的做法是治标不治本，因为它只针对NEOFLASH进行了改动，既然有前车之鉴，那么以后推出的烧录卡必然会专门优化以确保能在iDS上运行，这是不可避免的。这与NDS及卡带虽然采取了加密，但是仍然被攻破了防线是一个道理。

前面将NDS与iDS各自的优劣势分析了一下，相信同学们都对大概形势有了比较明确的了解。目前NDS除了不能运行iDS游戏以及没有中文界面之外，与iDS区别不大，而神游如果想iDS取得更好的销售成绩就必须加快软件中文化的进程，这样才能赢得国内玩家的好感。另外，目前搭载游戏销售的形式也并不被人看好，相信不久就有单机版iDS上市，那时候玩家购买起来就更加实惠，而且价格更便宜。如果对现在的游戏不感兴趣，大可等等再入手。

如何不打开包装辨别PSP版本

为了“功能全面”，玩家购买PSP时要挑旧版主机，这也算是中国游戏店里的一大“特色”。

由于目前PSP的1.51及1.52版尚不支持自制软件（例如模拟器引导程序），但许多游戏店规定开机了如果机器没有问题就必须买，所以许多同学担心在游戏店购买时挑不到1.5版。这里教大家一招如何不打开包装就认出PSP版本的方法，一定要记住哟，实战的时候相信会对大家有所帮助。

拿到PSP的包装后，各位可以翻到条形码的位置，注意上方120V标记下面会有一个字母“A”或者“B”，也可能什么都没有。如果没有字母，表示这部主机是在美国发售日左右出品的，字母“A”表示固件是1.50，字母“B”表示是1.51。只要记住了这一点，在购机时就不怕买到非1.5版PSP了！

想买旧版主机的人请注意此图，这就是挑选PSP版本的关键所在，只要盯准这个字母就可以了。

文/窗外不归的云
责编/天意

马里奥网球ADVANCE

GBA	任天堂	2005.09.13	3800日元
	卡带	SPG	1-4人

对这款游戏翘首以盼的众位读者，游戏名称与发售日已经正式确定的《马里奥网球ADVANCE》终于迎来最新情报了！作为系列的最新之作，本作追加了新系统“育成模式”，玩家们将可以在剧情模式中培育自己的专用角色。本期将为您介绍本游戏中充满特色的系统！

以将角色培育成明星选手为目标的剧情模式

GBA版的主要模式就是一个人从开始玩到最后的“剧情模式”。这个剧情模式有些像RPG，玩家将从两名角色中选择一位作为主人公，通过练习等方式使所选的角色按照自己的希望进行成长，最终战胜竞争对手，夺得冠军的宝座。努力成为学园中的王牌选手吧！

在学园中发生了谜之网球选手将学园代表打败的事件！恰好这个时候，诺迪和塔比来到了学园，莫非……

女孩子版主人公。进入学园的同时就被卷入了事件当中，能否顺利解决呢？

塔比

也可以两人一起进行训练。能不能像《马里奥高尔夫GBA之旅》一样将得到的点数进行分配，使角色们共同得到成长呢？

男孩子版主人公。为了实现成为明星选手的梦想而进入学园。

诺迪

作为游戏舞台的王家网球学园

↑学园拥有包括练习场在内的一切设施。想到餐厅吃饭也没有问题。

↓吃饭的形式有点像自助餐，豪华的料理摆满了餐桌。别看餐厅中的气氛其乐融融，同桌吃饭的同学们有可能全都是主人公的竞争对手哦！

←这座充满童话气息的建筑就是学园的正门。与下面的GB版比较起来，学园变得豪华了许多。

在学园中共同生活一起磨练网球技术！

GB版数年之后的世界

GB版

本作的时间设定在GB版的数年之后。《马里奥高尔夫GBA之旅》中曾经出现了GB版的主人公，这次又会怎么样呢？

在NGC版中所使用的特殊击球陆续登场！

能够通过键位的简单组合实现流畅对攻，这是本作继承自《马里奥网球》系列的一大特征。NGC版中的所有特殊击球都将登场，并且还有新招式出现哦！

马里奥

←与NGC版一样的特殊击球。

攻击系特殊击球

↑用变成大锤的网球拍把球打出去。被击出的球会缠绕着火焰，以惊人的速度径直飞向对手的场地！

普通击球也继承了NGC版

上旋击球

橙色的打击方式可以打出弹得很高的上旋球。想把球打到后场时很有效。

侧旋击球

蓝色的打击方式可以打出侧旋球，球会沿着弧形轨迹飞向场地的边缘。

↑发球时就可以打出各种旋转球。想打平球也没问题。

桃心捕获接球

←用魅力诱惑网球，把球吸引过来的特殊打击。打出的球是越过对方头顶的高吊，相当烦人的一招。

防御系特殊击球

碧奇公主

→用充满整个画面的桃心来诱惑网球。碧奇公主的飞吻还真有一点成熟的魅力。

库巴

→用吐出的火焰把球带着火打回去，这种击球方式简直是犯规。

攻击系特殊击球

火焰吐息击球

↑碰到球的选手将被一直推到场地外面去。如果效果和NGC版相同，那么这招应该具有相当大的威力。

充实的游戏模式

除剧情模式之外，游戏中还收录了可以自由对战的“表演赛”等模式，内容十分丰富。游戏中还有一些挑战纪录的特殊游戏方式。

←可以和NPC进行轻松对战的模式，还可选择所使用的规则。画面中的招数是桃心旋转击球。

→享受通信对战乐趣的模式。通过通信连接线或者无线适配器实现至多四人参加的对战比赛。

踏上收集特殊射击之旅！

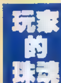
为了参加弹珠手云集的世界大会“WINNERS”，主人公大和踏上了收集“特殊射击”的旅程。在冒险途中，熟悉的对手以及新的竞争者都会向主人公发起挑战。使用精心改造的弹珠人夺取辉煌的胜利吧！

B-传说 战斗弹珠人 炎魂

GBA	ATLUS	2005.08.04	5040日元
	卡带	ACT	1~2人

对手的HP/珠魂 射出弹珠并击中对手的弹珠人，就能对其造成伤害，当对手的弹珠人HP变成零就获胜了。对手的弹珠蓄满珠魂后也会使用必杀技。

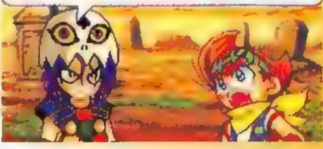
瞄准 向着这里射出弹珠。变更角度后还可以把弹珠斜着打出去。可以通过改造来变更弹道。



玩家的HP 受到对手弹珠人的攻击，HP变成零后就输了。可以通过左右移动躲避敌人的攻击。

玩家的珠魂 可以通过用弹珠击中对手等方式蓄起珠魂，蓄满后就可以使用战斗前设定好的必杀技。

挡住主人公去路的新敌人——“死亡扑克”



↑一个神秘组织拦在了大和的面前……

使用珠魂打出必杀球吧！

←发动必杀球之后，首先根据所用的技巧扣去相应的珠魂，然后就会在画面中插入招式特写。

各种弹珠人都会登场！

→传说中的弹珠人“传奇暴风”本次也会登场。需要通过什么试练才能面对它呢？

竞争对手再登场！

↑像格雷这样的熟悉角色也会出现在收集“特殊射击”的旅程中。

↑阿燕通过不断修行，也练就了一手不输给大和的技术。

国夫君 热血合集

“热血硬派高中生”国夫君等人展开热斗的FC著名系列在GBA上复活！本刊已经介绍过，这一作将以合集形式登场。玩家们又可以享受到那种拳脚相加，毫无规则可言的比赛（打架？）乐趣了。

↑用必杀射球把对手打翻在地吧！简直无法想象这是高中生的力量……

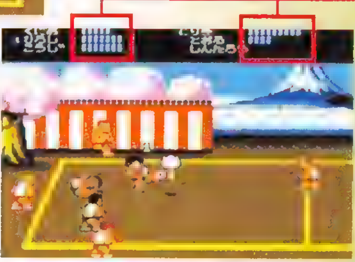
↑只用十字键和A、B键就可以使出必杀射球！

GBA		
ATLUS	2005年夏	5040日元
卡带	ACT	未定

↑用球打中对手造成伤害，这就是《热血》中躲避球的规则。

《躲避球部》完全解析

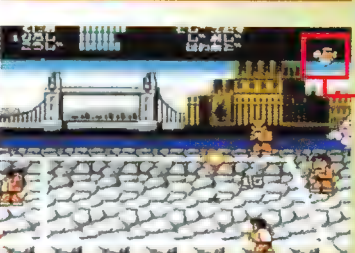
《国夫君 热血合集》第一部中共收录了《热血高校躲避球部》和《热血街头篮球》这两个游戏。本期将为你介绍《躲避球部》的系统。玩法和普通的躲避球完全不同，使用各种华丽的技巧进行攻击吧！



选手的HP

HP变成零的选手就从场上消失了。

←内野手的HP全部变成零，这场比赛就输了。即使被球打到也不必到外野去。



成佛？

←对方内野手全灭的一瞬间。HP成为零的选手会化作天使？

MIRACLE!PANZO

GBA	ATLUS	2005年秋	未定
	卡带	ACT	1人

操作PANZO在7个行星上进行探索

在日本风靡一时的电子漫画《MIRACLE！PANZO》在GBA上登场了。本作中宇宙警察PANZO冒险的舞台是7个行星。玩家的目标就是探索完所有的行星。

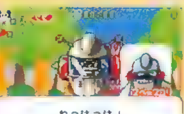
↑PANZO接到上司署长的命令，到这些行星来调查。

↑每个行星上各有4个横版动作版面在等待玩家。

在行星之间的移动方式是3D射击

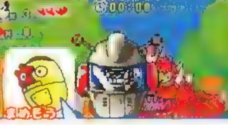
在行星间的移动场景实际上是3D类型的射击游戏。一边躲避陨石和敌人的攻击一边前进吧。

穿过4个版面后就开始BOSS战



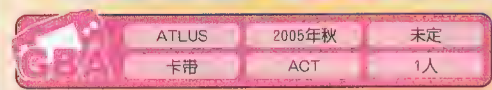
↑在行星“绿化星”上，老对手“太空猩猩”正等待着PANZO的到来。

↓依照老搭档MAMEZO的指示对BOSS展开攻击吧。



←巨大的BOSS角色会从画面深处逼近过来。玩家需要一边闪避BOSS发出的各种攻击一边决定自己的攻击方式。

充满自然气息的乡下度过特别的暑假！



GBA	ATLUS	2005年秋	未定
	卡带	ACT	1人

昆虫之森的大冒险

——不可思议世界的住人们

在昆虫之森中采集昆虫

←森林中有许多昆虫，想捕捉就要作好准备。

↑可以使用捉到的昆虫进行对战。风格有点像卡片游戏，并且可以进行通信对战。

村外的洞窟中可以看到恐龙的身姿

在小村庄的外面有一个非常不可思议的洞窟，在这个洞窟中竟然可以看到远古恐龙们的身影。能不能过去接触一下这些恐龙呢？

↑洞窟深处，剑龙正在和霸王龙进行战斗。

各种活动非常有趣

↓小游戏“钓气球”。提起气球，注意不要让线断掉。

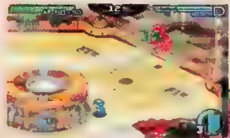
↑主人公可以去逛缘日祭典，祭典上有数种小游戏可玩。

↑拥有钓竿就可以到河边去钓鱼。

SCURGE HIVE

主人公将在战斗中不断成长！

本作虽然是动作射击游戏，但含有很重的A·RPG成分。在冒险过程中，主人公的能力会不断得到成长，似乎还能增加一些攻击方式。当然，升级的前提是要有充足的时间来应付病毒。



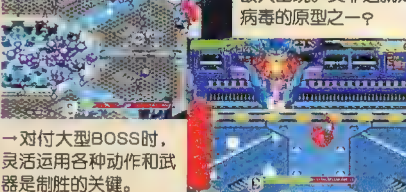
↓成长系统中最为基本的"LEVEL UP"形式也存在于这款游戏之中。

↑屏幕右下角的标志似乎是某种计数器。这个系统会不会和特殊攻击有关？

←通过打倒敌人可以使攻击力上升，但提升是否永久性还不得而知，在特定的环境下，还有可能使能力得到连续提升。

战术运用多姿多彩！

立体版面中的敌人会使出各具特色的招式围攻女主人公。想顺利前进，就必须根据敌人的特性拟定攻击方法，在对付一些BOSS时，还要注意地形的运用。



↑飘浮在空中的防卫机械也会与主人公为敌。

←还会有这样的不定型敌人出现。莫非这就是病毒的原型之一？

→对付大型BOSS时，灵活运用各种动作和武器是制胜的关键。

提姆·波顿——圣诞夜惊魂 PUMPKIN·KING

电影开发阵参与制作，原作感觉忠实再现！

GBA

D3PUBLISHER	2005.09.08	5040日元
卡带	ACT	1-4人

电影《圣诞夜惊魂》以动作游戏的形式在GBA上登场了。游戏中的剧情是原创的，游戏的目的是将巫奇送到万圣节镇上的"BUG"全部打倒，阻止巫奇的野心。

↓洛克、肖克和巴雷尔三人组。这些巫奇的手下会前来捣乱。

↑憎恶万圣节镇的巫奇也会出场。这次他好像又在策划什么。

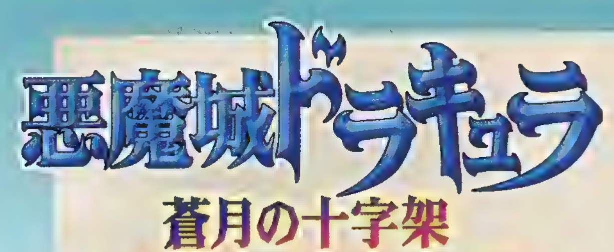
↑万圣节镇受到了许多巨型"BUG"的袭击。为什么会有如此巨大的虫子出现？操纵杰克打倒它们，查清事情的真相吧。

↑游戏画面充满动作感，忠实再现了电影名作《圣诞夜惊魂》的名场面。杰克以月夜为背景华丽地飞舞！

还可以玩到三种小游戏

三种小游戏中已经公布的只有图中这个"打骷髅"。根据已经得到的情报，每种小游戏都可以通过一卡连线的方式来进行多人游玩。

↑小游戏共有三种，最多可以实现四人同时连线。



以前曾经介绍过《恶魔城 苍月的十字架》的剧情和一部分系统，本次继续放送最新消息。苍真被不明身份的邪教集团袭击后，所前往的城堡正是企图复活魔王德拉克拉的邪教集团的根据地，在那里有很多敌人和机关等着他，苍真会遇到怎样的敌人，面对怎样的困难呢？

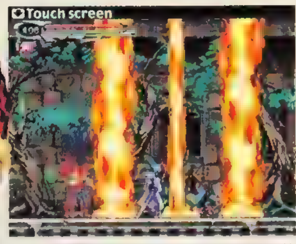
NDS	KONAMI	2005.08.25	5229日元
	卡带	ACT	1～2人用

恶魔城 苍月的十字架

阻挠苍真前行之路的七大强敌！

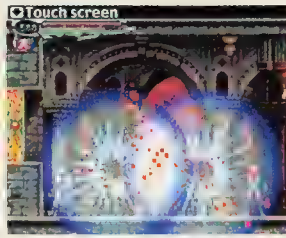
在宏大的城堡场景中到处都有敌人徘徊，在特定地点还有强大的BOSS级敌人登场，除此之外还存在着数个与苍真一样具有魔王继承者资格的人，对玩家来说是强敌哦。

达里奥



↑达里奥操纵着巨大的火焰袭击苍真！他是魔王的继承者之一，拥有强大的魔力，喜欢立即实行自己的想法。

多米特利

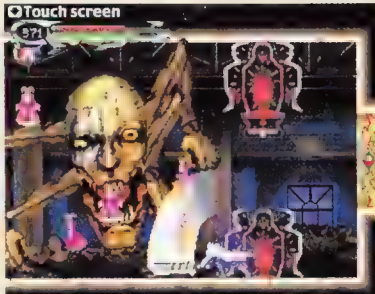


↑与苍真对峙中的多米特利同样是魔王继承者之一，能复制自己受到的魔力攻击并返还给对方。

巴罗尔

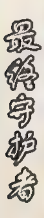
↑身型巨大的怪物，以强有力的手臂打飞所有靠近它的物体，一旦露出平时隐藏着的右眼，就会放出具有破坏力的视线，击飞所有物体。

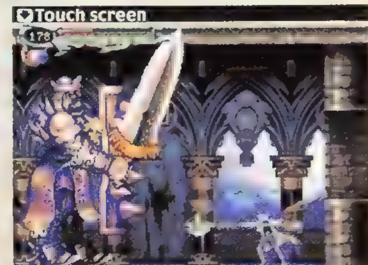
人偶怪物



↑被诅咒的人偶之王，操纵着人偶和空间，苍真一剑把它吐出的人偶斩成两段。

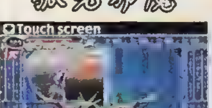
最终守护者





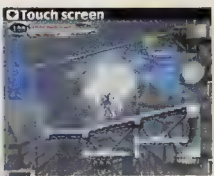
↑守卫着城堡要塞的铠甲巨人，手持巨剑以压倒性的力量粉碎所有在他面前的事物，左手持有带尖刺的盾牌能够起到攻防一体的作用。

弧光邪魔



↑在空中飞翔的恶魔，擅长空中回旋飞踢和魔法弹攻击，使苍真的拔刀攻击经常落空。

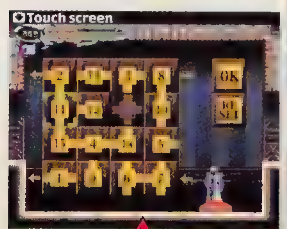
高速恶魔



↑恶魔化的邪恶锐利刃物，以高速旋转的身体进行攻击。

恶魔城堡中出现的各种机关和陷阱

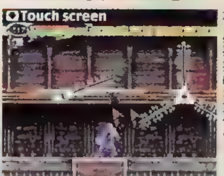
除了各种敌人和怪物外，城堡中还存在着针床等多种多样的机关，并需要解开一些谜题打开更多的通路。



以触笔移动方块

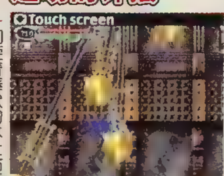
以触笔依次移动画面上的15个方块组成一幅图片，方块上的数字是这个解谜的关键。

回旋的尖刺棒



←回旋着棒状物体上布满尖刺，分为一分支和三分支等若干种，必须抓住时机从狭缝中通过。

运动的钟摆

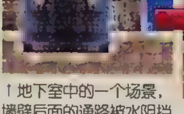


←踩着来回摆动的钟摆向上跳跃，历代各作的时计塔中都会出现这种机关。

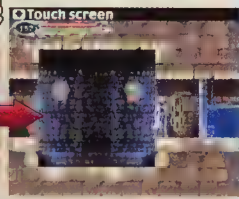
起伏台

↑迅速通过定时上下运动的圆台，圆台上沾满了牺牲者的鲜血，带尖刺的天花板是危险地带。

水位下降机关



↑地下室中的一个场景，墙壁后面的通路被水阻挡无法进入，拉下面前的机关后……

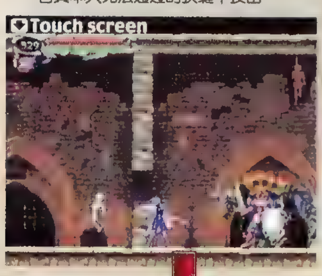


↑水位开始下降！这样的话就可以顺利通过了，城堡里还有多处类似的机关。

最新公布的系统要素和对战模式

用于移动和紧急回避的新魂“换位人偶”

↓装备上打倒敌人得到的魂，把人偶从苍真本人无法通过的狭缝中投出……



↑苍真与人偶交换位置！此举可以用来逃离迫近的敌人。

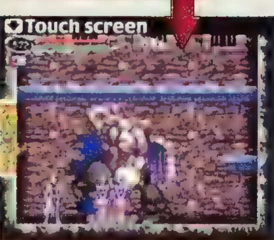
仍然健在的汉默商店又增加了新道具！

↑一一年前退役的军人汉默现在经营一家杂货店，向苍真提供出售各种回复道具等物品。

↑仔细观察画面可以看到本作中新增的物品“UMA NEWS”，对其内容感兴趣的话就不得不买回来看了，站在汉默的店里看是被禁止的哦。

用于对战模式的关卡可自由配置敌人

←本作中有通信对战专用模式，和朋友联机比赛在同一关卡中最速通过，关卡中的敌人可以自由配置，用触笔选择地点和敌人图标。



↑配置敌人图标的地方就会出现该种类的敌人，配置完毕后自己还可以进行实验，然后更改配置方法。

LUNAR GENESIS 露娜 创世纪

NDS			
	MMV	2005.08.25	5040日元
	卡带	RPG	1-2人用

距离《露娜》系列最新游戏发售还有一个月时间，现在又公布了两位新角色和关于战斗模式的一些介绍，关注本作的各位玩家睁大眼睛看哦！

与主角一起行动的两名同伴

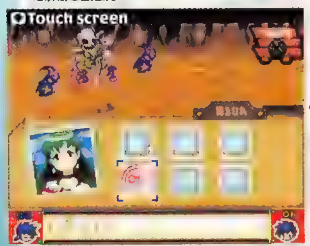
久经考验的剑士 路法斯·克罗

↑随着剑技的增长，在战斗中打倒各种敌人，队伍中的剑士是具有高攻击力的不可缺少的同伴。

受雇于兽人之王泽托斯的佣兵，与吉恩因为一些事情而相识，时常挥动大剑以显示自己压倒性力量的存在感，对任何事物都不会感到恐惧的勇者。

使用弓箭的边境少女 弗萝拉·邦可斯

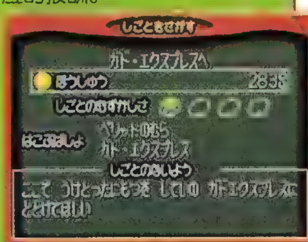
居住在边境村庄林德的地下坑道的少女，居住理由不明，她是个天真无邪的开朗女孩，擅长弓箭和阿尔忒娜魔法。

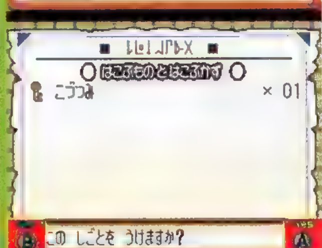


↑除了弓箭攻击外还能熟练使用阿尔忒娜魔法。

能接受各种委托的加德·艾克斯普雷斯

吉恩等人以经营运输店为生，在加德·艾克斯普雷斯能接到各种委托，根据提示完成不同难度的任务就可以得到相应的报酬。





↑接受任务时可以查看任务难度、内容、报酬等，随着剧情发展可以接到难度更大报酬更丰厚的任务，最后能完成全部委托任务。

→有女主角的盾形液晶屏幕擦，不用的时候可以贴在NDS外壳上。

进入战斗时的状态影响所得

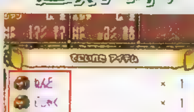
战斗开始前可以在地图画面上随时切换队员的状态，通常模式和敬虔模式两种状态影响战斗后得到的物品。

能得到道具和怪物卡片的通常模式

在没有准备的情况下突然进入战斗时以通常模式开始战斗，胜利后能得到怪物所持道具和怪物卡片。

道具入手!

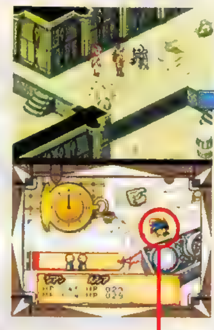
↑平常在地图上遇敌进入战斗，打倒敌人后……



↑得到各种各样的道具。

能得到阿尔忒娜指导的敬虔模式

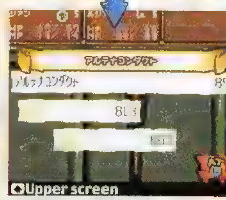
地图画面时下屏幕的蓝色圆石发光状态下进入战斗则以敬虔模式作战，胜利后使敌方转生，己方得到阿尔忒娜指导（经验值）。



点触切换状态

地图画面时在下屏幕点触吉恩的图标切换为敬虔状态。

↓在敬虔模式下打倒敌人可以使其转生。



↑得到升级必要的阿尔忒娜指导，不得到道具。

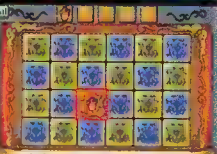
使用怪物卡片的双人通信对战

如果拥有怪物卡片，就能使用卡片进行无线通信对战。

↓正在确认敌人的怪物卡片，以通常模式进入战斗获胜后就能得到卡片。

↑对战时使用触笔，首先从下屏幕显示的24块方格中选择其中之一……

↓对对手进行攻击！根据出现图标的不同，攻击力等数据应该会有所不同。



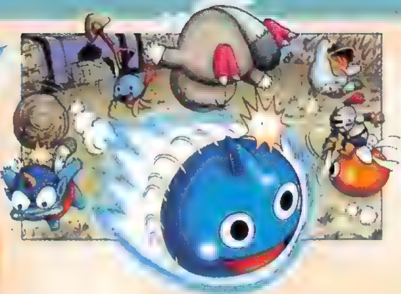
↑战斗胜利后得到怪物卡片等道具。

小编发言

暗凌虽然没有玩过MEGA CD版的《露娜》，但是却接触过GBA版的《露娜 银河之星》，虽然感觉游戏画面没有《黄金太阳》那么绚丽，但是游戏的剧情和个性独特的角色却很吸引人，而且隐藏要素非常丰富，因此对NDS的这款新作也非常期待！

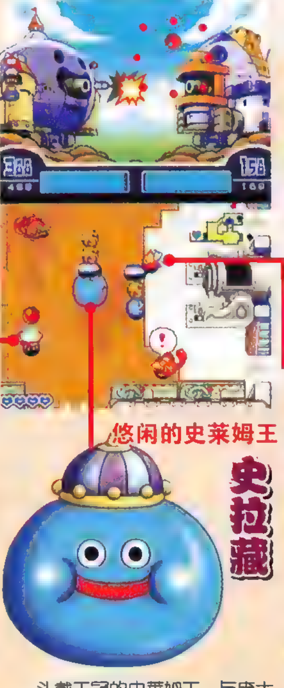
スライムもりもりドラゴンクエスト2

大戦車としっぽ団



在勇车里运送资材帮助战斗的同伴们

本作中的史莱姆们驾驶巨大的战车“勇车”与尾巴团进行战斗，前作中玩家操纵史莱姆独自作战救出同伴们，而这次的同伴们能帮忙一起作战，它们由AI控制，根据情况自行行动。

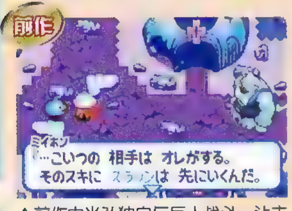


←上屏幕是史莱姆们与尾巴团的勇车大战，下屏幕是主角和同伴们为勇车的大炮运送资材。

主角的好对手 米弘

精力充沛的米弘不仅是主角的好对手，战斗中也很活跃。

↑米弘在勇车战斗中的大活跃。



↑前作中米弘独自与巨人战斗，让主角趁机逃走，这真是充满男子汉气概的举动。

悠闲的史莱姆王 史拉藏

头戴王冠的史莱姆王，与庞大的身材相称的是巨大的力气，一次能运输很多资材。

↑一副在拼命用力的表情，看来运送的是很重的资材吧。

主角要强的妹妹 史拉米

主角可爱的妹妹，虽然看起来弱小但是性格很要强。

↑看台词可以判断出史拉米不输男性的性格。

←在被尾巴团袭击时还在念着喜欢的食物名称。

↑前作中被主角救出后通过轨道小车送走，说话都带语气词。

在冒险舞台中收集战斗资材

把收集的资材带回勇车

与尾巴团战斗必须收集各种能作为炮弹发射的资材，把冒险时收集的资材带回勇车。

宝箱里有什么呢？

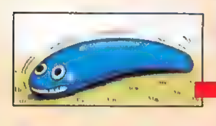
本作的宝箱中是否还有各种好东西呢？是否能把宝箱作为资材使用呢？

↑带回的资材从滑台取得，然后运送到炮台去使用。

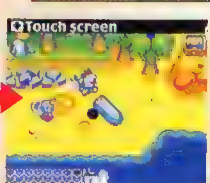
以擅长的各种动作在各处冒险

史莱姆的身体能进行自由伸缩，利用这个特征可以做出拉长身体、吸气膨胀等各种动作，有利于冒险。

动作1 伸长身体进行攻击

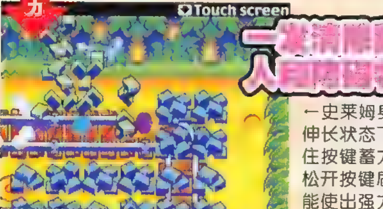


↑按住A键的同时配合方向键拉伸身体……



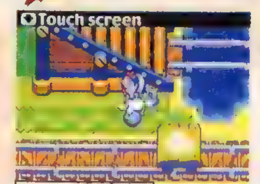
↑松开按键后就像离弦之箭一样飞出去。

此状态下蓄力

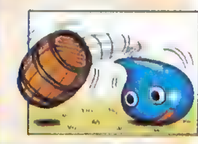


←史莱姆身体伸长状态下按住按键蓄力，松开按键后就能使出强力的攻击。

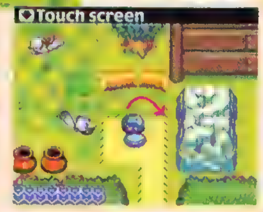
动作2 把头顶的东西投出



←攻击敌人或撞击物体后趁机顶在头上。



→按A键把顶着的敌人和资材投出去，会产生各种效果。

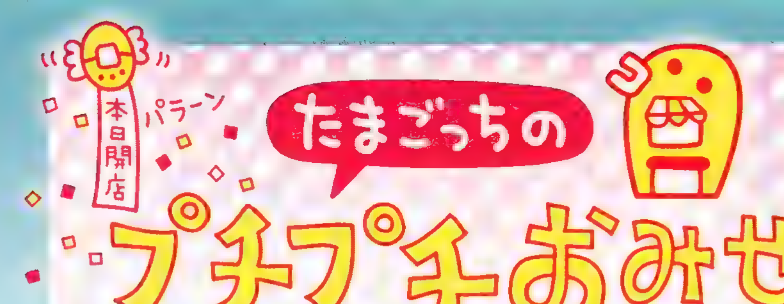


动作3 跳过障碍

↑按A键轻松跳过面前的各种障碍物。

动作4 膨胀飘浮

↑起跳后再按A就膨胀起来飘浮片刻。



福蛋的商店街

NDS		
BANDAI	2005.09.15	5040日元
卡带	SLG	人数未定

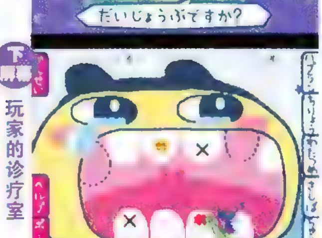
在福蛋的世界挑战成为各种店主

↑玩家要在福蛋的世界里开店，而前来的客人也都是各种福蛋哦。

店主 牙医 以玩小游戏一样的感觉诊治牙病

上屏幕 接待各种患者

下屏幕 玩家的诊疗室



↑在上屏幕听患者的各种话，用下屏幕的触屏进行治疗操作。

听患者讲述症状 接收拍档的建议

↑听患者讲述病情。

↑根据下屏幕状况得到星眼的建议和评价。

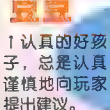
用触笔进行治疗

↓根据蛀牙症状选择治疗道具。

↑点画面右边的图标选择正确的道具。

玩家的拍档

从这三人里面任意选择



星眼

↑喜欢各种可爱的东西，给人容易亲近的感觉。

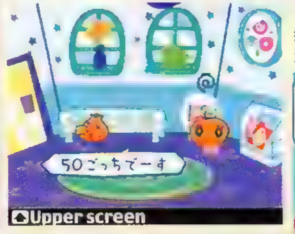
豆豆

↑认真的好孩子，总是认真谨慎地向玩家提出建议。

大嘴

↑治愈系的角色总是很受欢迎，它会很容易吸引客人?

商店渐渐繁盛,目标是辉煌之店!



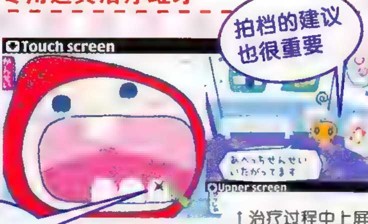
↑治疗成功后能得到客人支付的福蛋币G，积蓄下来的福蛋币可以用来购买各种道具，或者扩大店面。

↓满足客人的要求后，商店会渐渐升级，一共有四种级别，除了当牙医外还能开其它种类的店。

下面是实际治疗的步骤

1 使用专用道具治疗蛀牙

↑有×的牙齿是蛀牙。

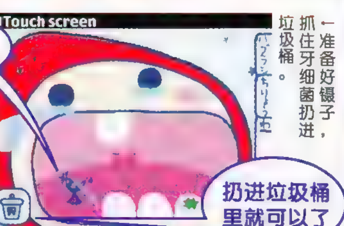


↑首先要钻开蛀牙，选择钻头来操作，病人开始觉得疼了。

↑治疗过程中上屏幕的星眼会给出适当的建议。

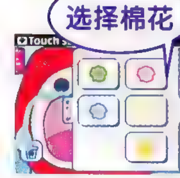
2 牙细菌出现!用镊子抓住它

↑钻开的牙齿里出现了牙细菌。

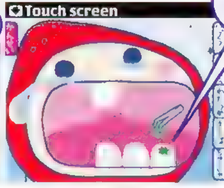


←准备好镊子抓住牙细菌扔进垃圾桶。

3 在钻开的地方塞进棉花

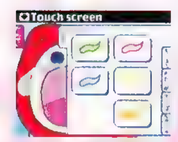


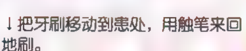
↑棉花一共分五种颜色，不要选错了哟。

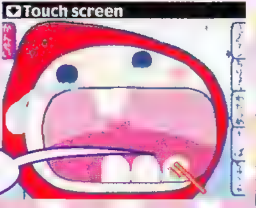


↑→把棉花轻轻地塞进牙齿的窟窿里，但是花太多时间的话患者是会一走了之的。

4 最后用牙刷清理牙齿


↑最后的步骤是刷牙，要选择跟棉花相同颜色的摩擦粉。

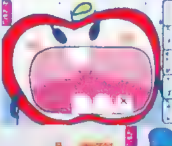

↓把牙刷移动到患处，用触笔来回地刷。



←治疗成功，患者也感到满意。

各种福蛋客人们

←散发着香气，并对花非常喜爱的优等生。



←这位福蛋客人的名字就跟大家看到的外形一样。

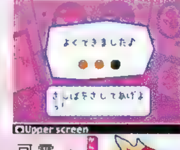
→憧憬豆豆的小家伙，它很拼命努力的哟。

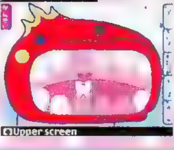
←圆滚滚胖乎乎的样子很可爱。

小猴

→憧憬忍者，连着装风格都是模仿忍者的。

有时还需要注射药水和安装假牙


←治疗的最后会得到拍档的类似这样的评价。


↑拔掉蛀牙后可能需要安装假牙，这可能是高级治疗。

在20格的空间内自由配置成员

玩家可以随意编成自己喜欢的队伍进行名为J冒险的单人游戏，但是编成时要注意规则：同一个人物不能在一个漫画卡组里设置两次以上，而且支援、援护、战斗三种格子里必须分别配置至少一个人物，

上屏幕显示漫画格的详细情况

所选中漫画格的详细情况在上屏幕显示，不用切换画面就可以方便地查看任何漫画格的情况。图中的麻仓叶配置在战斗格，可以看到格子形状、数量、属性、种类、J魂、使用必杀时的台词等情况。

漫画格分3种属性

漫画格分为知・力・笑三种属性，有相性关系。

选择正确人物组合格子

←在J冒险模式中获得只显示台词的格子。

根据台词判断人物

根据台词选择正确的人物填入台词格中的空白处。

↑右上方的三个支援格用于填入台词格中的空白处。

选错的话没有效果

如果没有选中正确人物的话不会有任何效果。

↑选中正确的人物与台词格组合，就能作成该战斗格，援护格也以同样的方式作成，然后被记录在漫画格列表中。

JUMP SUPER STARS ジャンプスーパースターズ

JUMP明星大乱斗

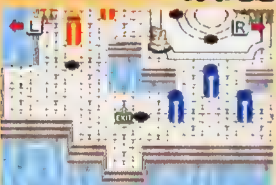
NDS	NINTENDO	2005.08.08	4800日元
	卡带	ACT	1~4人用

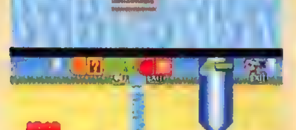
分为地上和地下两部分的《钻地大作战》中，存在于地下的各种机关对游戏破关很有帮助，在此进行介绍。

NDS	NAMCO	2005.09.08	5040日元
	卡带	ACT	1-2人用

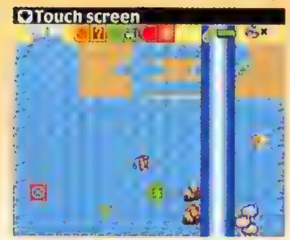
地下区域里的三种可利用机关

一发崩溃 铁墙





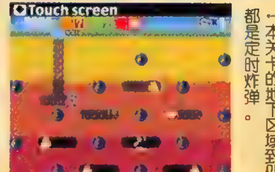
↑从地上出入口进入地下，本关中有很多水被铁墙阻隔。

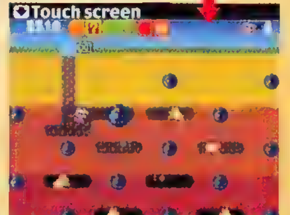


↑破坏铁墙后海水涌上来充满地下，使地形发生极大改变。

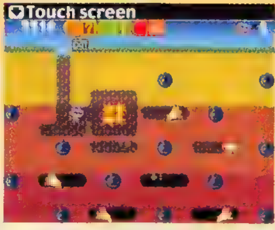
炸坏地面 炸弹

一本关卡的地下区域到处都是定时炸弹。



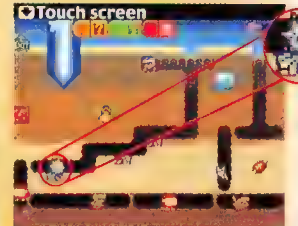


↑启动了定时炸弹，启动时必须走到炸弹旁边才行，启动后尽快远离炸弹。



↑定时炸弹爆炸的效果是炸飞了附近的地面，开拓出相当大的空间，如果靠太近的话会被一起炸飞。

来回滚动 铁球



↑铁球落下后会沿着地形滚动。

↑铁球滚动起来后，一路破坏很薄的土层并压死路线上的敌人。

↑小心躲避，别被铁球碾到。

サバイバルキッズ ロストインブルー LOST in BLUE

孤岛冒险 LOST IN BLUE

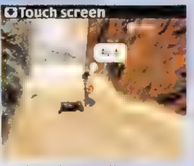
NDS	KONAMI	2005.08.25	5229日元
	卡带	AVG	1人用

GB版两作《孤岛冒险》以其独特的题材范围获得了不少玩家的认可，而在GBA上没有推出任何续作不能不说是一种遗憾，而现在本系列在NDS上再度复活，相信吸引了不少人的眼球。

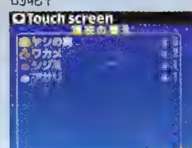
Step1 收集各种掉落的东西

←上屏幕显示当前位置周边区域的地图，这样就不会迷路了。

←漂流到无人岛上的主角醒来后，并始在地图上的可见区域探索。



↑主角在河边发现了一根木头，这会是用来干什么的呢？



←一天结束后可以查看当天收集到的所有东西。

HP减少为0时GAME OVER

↑体力减少或干渴时如果继续探索会使HP减少，减为0时GAME OVER。

Step2 组合收集到的物品做成道具

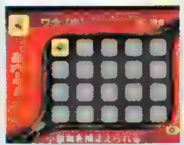
←收集到的物品可以用来组合成各种道具，例如此处制作的是取火器。

←制作取火器的必要材料是树枝和树皮，组合后……

←用树枝摩擦树皮并不停吹气就能取火了。

制造武器和陷阱！

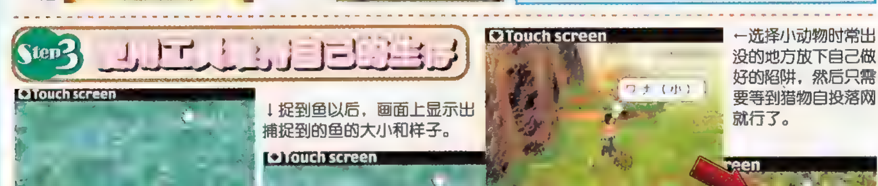
↑制造出鱼竿后才能开始钓鱼。



↑用树枝支起小筐做成陷阱捕捉小动物。

↑树枝和石箭头做的箭要和弓一起使用。

Step3 使用工具维持自己的生存



↑装备上矛站立在水边后下屏幕切换显示为水面，用触笔快速横向划过画面来捕捉鱼。

↓捉到鱼以后，画面上显示出捕捉到的鱼的大小和样子。

←选择小动物时常出没的地方放下自己做好的陷阱，然后只需要等到猎物自投落网就行了。

←放下的陷阱捕捉到了小鸟！敏开小筐后用触笔点触小鸟，不要让它逃掉了。

泡泡龙 DS

著名的PUZ游戏《泡泡龙》也要登陆NDS了，这次的游戏画面比以前的版本更加绚丽多彩哦！

NDS		
TAITO	2005.08.25	5040日元
卡带	PUZ	1-2人用

除编辑模式外 最新公布的三大模式

[illegible]

连续过关的传统模式，破关后可自由选择关卡来挑战。

←把关卡中配置的全部泡泡击落后就过关了，需要思考如何最快过关。

VS CPU模式

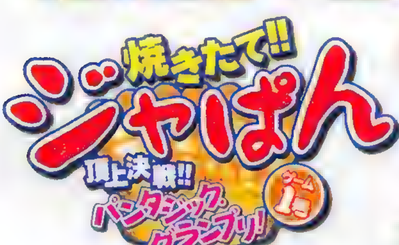
选择喜欢的角色与CPA对战，连胜5场就能取胜。

←CPU方的画面在上屏幕显示，击落的泡泡会进入对方的场地起妨碍作用。

无尽模式

关卡中出现的泡泡无穷无尽，可以尽情挑战极限。

←要胆大心细的进行游戏，一旦失误会影响到后面的策略，很考验玩家功力。



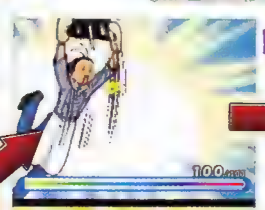
日式面包王 颠峰对决

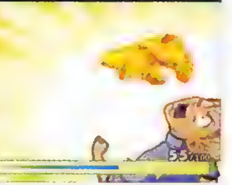
NDS		
BANDAI	2005年冬	5040日元
卡带	TAB	1-3人用

[illegible]领地[illegible]面包比赛

原作中大受欢迎的面包比赛在游戏中登场！按照大富翁的玩法，在地图上各自占据领地，并赌上双方的店进行扣人心弦的面包比赛。

↑对自己的店进行投资后，店的等级上升，占据领域也扩大，当与对手的领域重合时进行比赛。





↑使用各人制作的面包进行比赛，下方的数值为0时告负。

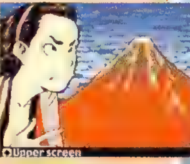
胜利后得到对方的店

Upper screen

←在面包比赛中获胜后，就能挤占对方的领域，把对手的店据为己有，在这个游戏中要一直进行这样的争夺战。

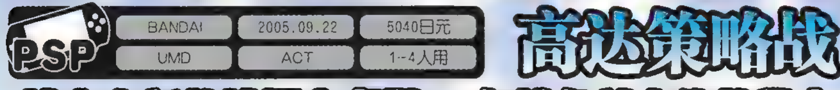
与原作中相同的有趣反应

面包比赛中双方都会出现跟原作中一模一样的有趣反应。



↑浮世绘风格的反应。

GUNDAM BATTLE TACTICS



高达策略战

战火在新的战场上点燃，一年战争就在你的掌中！

PSP版《高达策略战》以大家熟悉的一年战争为舞台，玩家可以亲手操纵自己喜欢的机体以地球为战场冲锋陷阵。本作收录了《机动战士高达》《口袋中的战争》《第08MS小队》《高达外传》及《高达战记》等多部作品，将一年战争中的地上战场一网打尽。选择你喜欢的人物和机体，在PSP上体验拟真的一年战争吧！

丰富多彩的任务内容！

包括歼灭、护卫、占领、撤退等内容，游戏为玩家提供了多种多样的任务。各作品中的人物也会在相应的任务中出现，有时还会发生忠实再现原作情节的场面。而通信模式则支持2~4人连线游戏，其中包括个人战与团队战等多种模式。

↑各位原作人物也会在游戏中登场，再现原作的名场面。

再现原作各场面！

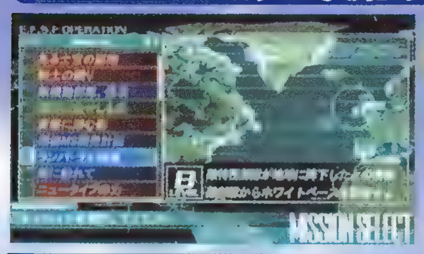
→各位原作人物也会在游戏中登场，再现原作的名场面。

令玩家身临其境的座舱视角！

本作还提供了充满临场感的座舱视角。通过这一视角，玩家将在与敌人的战斗中体验到最大的真实感，更加身临其境地享受MS之间战斗的乐趣！这一视角的视野明显不如追尾视角开阔，因此喜欢挑战的玩家也可以在此模式下追求更高更刺激的难度。

以一年战争为舞台描绘出来 亲身体验联邦与吉翁的战争

游戏流程

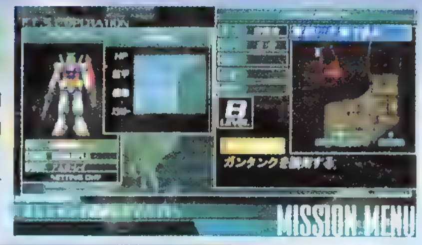


先选择一个任务

首先当然要选择自己想要进行的任务！游戏提供的任务既有再现原作场景的，也有游戏完全原创的任务。喜欢怎样的呢？

选择喜欢的MS

接下来就要选择出战的MS，一般来说要按照任务的地形、环境做出合理的选择。当然，喜欢挑战的玩家也可以故意反其道而行之。



选择扮演的角色

最后要选择自己扮演的角色，是选择适合自己座机的人物还是按照任务剧情选择就看各位玩家的喜好了。

开始作战！

全部选择结束后，终于可以进入任务开始作战了！在各任务中取得优秀战果后，还会得到军方提供的高性能机体哟！

名留青史的王牌驾驶员

RX-77 钢加农

V作战产品之一，装备了两门240mm加农炮，拥有优秀的中/远距离支援能力。

RX-78-2 高达

地球联邦军“V作战”开发出的MS，搭载了小型化的光束兵器，被吉翁军士兵恐惧地称为“白色恶魔”。

MS-06S 夏亚专用扎古Ⅱ

为指挥官特别生产的专用型扎古Ⅱ，在夏亚手里号称能发挥出普通扎古3倍的速度。

RX-78NT-1 高达NT-1

搭载了磁气覆膜，将机体反应提高到极限的高达，预定交给阿姆罗驾驶。爱称“ALEX”。

RX-79BD-1 蓝色命运1号机

搭载了EXAM系统的实验机，可以令普通驾驶员获得疑似NEWTYPE的效果。

RX-79[G]EZ8 Ez-8

在战斗中大破的陆战高达以废旧零件进行临时改修得到的机体，全称是“Extra zero-8”。

阿姆罗·雷

高达驾驶员，一年战争的英雄。在大战中觉醒了NEWTYPE能力，并取得了巨大的战果。

阿姆罗，出击！

夏亚·阿兹纳布尔

别名“赤色彗星”的吉翁军王牌驾驶员，与宿敌阿姆罗之间的战斗一直延续到一年战争结束后很久。

实在不想承认，这是我太过年轻犯下的错误……

克丽丝蒂娜·玛肯吉

高达NT-1的测试驾驶员，在SIDE-6与吉翁军特工展开了激战。爱称“克丽丝”。

我真的能控制得了这部机体吗……？

加岛勇

联邦军试验部队“土拨鼠”所属，对NT用系统“EXAM”的测试驾驶员。

EXAM启动

天田士郎

第08MS小队的新任小队长，有点傻气的理想主义者，受到了队员的爱戴。

到枪身过热为止，一直射击下去！

一年战争中著名的MS!

兰巴·拉尔

经验丰富的老兵，绰号"青色巨星"。他对阿姆罗的成长给予了很大影响。

这与扎古是不同的呀!

盖亚

曾在鲁姆战役中俘获雷比尔将军的吉翁军王牌小队"黑色三连星"的队长。

居然拿我当踏脚石! ?

巴纳德·魏茨曼

吉翁军新兵，在SIDE-6破坏NT-1失败后,为了殖民地独自向NT-1挑战。爱称"巴尼"。

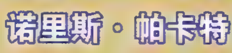
不要小看扎古的力量!

尼姆巴斯·休塔森

自称"吉翁的骑士"，对自己的驾驶技术充满自信的战士,驾驶伊夫里特改。

愚蠢的家伙，接受EXAM的制裁吧!

诺里斯·帕卡特



效忠吉翁贵族萨哈林家的军人，拥有非常高的战斗能力。

恐惧吧!发抖吧!不懂得利用MS性能的家伙都去死吧!

RX-79[G] 陆战高达

以RX系列的剩余部件拼凑而成的高端量产机，由于零件不足因此一旦损坏就很难修复。

MSM-07 魔蟹

吉翁军的水陆两用MS,左边的红色机体是夏亚专用机。

MS-09 大魔

吉翁军的新型陆战MS,安装了热核喷射引擎,拥有厚重的装甲与惊人的机动力。

MS-06J 扎古 Ⅱ

吉翁军初期的主战MS。拥有惊人泛用性与生产性的一代名机，但在高达诞生后由于机能不足而逐渐退居二线。

MS-08TX 伊夫里特改

吉翁军的EXAM实验机，为格斗战进行了特化，装备了两把热能剑。

MS-07B3 老虎特装型

为了对老虎的射击战能力进行强化而再设计出来的改良型机体，由诺里斯·帕卡特上校驾驶。

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

猎人的领域

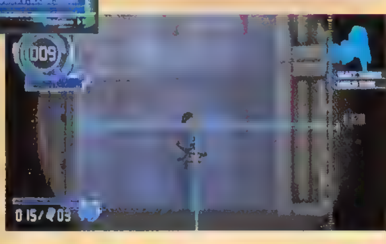
大受欢迎的动画《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》将在PSP上游戏化！参与制作的为动画版原班人马，系列的FANS千万不要错过哟。

守卫都市的秩序，制裁电脑犯罪！

本作是一款FPS游戏，玩家将从4位角色中选择一人，在街道或建筑物内与各种敌人展开激烈的枪战，还可以向负责支援的斑陀螺发送指令。忠实地再现了原作的世界观。

《攻壳机动队》是由士郎正宗原作，受到FANS狂热欢迎的科幻漫画。故事以人类通过机械将身体义体化，将大脑直接连入网络的近未来时代为舞台。讲述了“公安9课”的成员们对抗电脑犯罪的故事。本作95年曾由鬼才押井守动画化，在全世界引起巨大反响，并在之后又推出了新的动画，受到了广泛欢迎。《猎人的领域》由制作动画版的PRODUCTION I.G亲自操刀，令故事充满了原作气氛。

一使用狙击步枪可以从远处攻击敌人，神不知鬼不觉地把碍事的敌人送入地府。

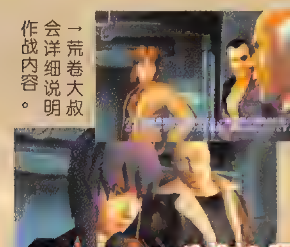


↑遭到恐怖分子突袭！立刻转身反击吧！

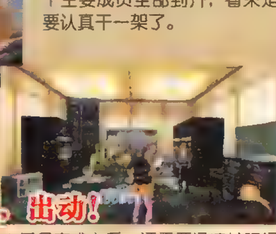
Chapter 1 CROSSING 任务内容：

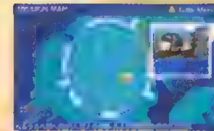
一伙身份不明的恐怖分子袭击了新浜国立文书馆，并劫持了一批人质。玩家扮演的角色将潜入文书馆解救人质，并逮捕主犯。

↑主要成员全部到齐，看来是要认真干一架了。



→荒卷大叔会详细说明作战内容。





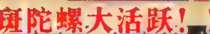
↑恐怖分子要求得到“调查文书Ho-88”，那究竟是什么？

↑任务完成之后，还需要迅速从现场撤退。

Chapter 2 FAR NORTH 任务内容：

主要目的是护卫参加“北方归还30周年纪念仪式”的要人，但却发生了意想不到的事件。而掌握关键的机器人工厂“杰姆森”却发生了机器人暴走事件……

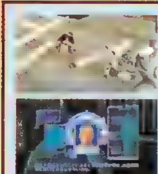
↑集结了大量要人的仪式很容易成为恐怖分子的目标。



↑斑陀螺们拥有各自不同的性格，会对移动或战斗做出强力的支援。

↑斋藤对事件做出了冷静的分析，果然是个可靠的同伴。

“Ho-88文书”隐藏的真相究竟是……？



2030年5月，新浜国立文书馆遭到恐怖袭击。恐怖分子要求得到关于过去政变未遂的道场准将调查书“Ho-88文书”。虽然事件在公安9课的活跃下顺利解决，但恐怖分子的真实身份却尚不明了。而在这之后，各地相继发生了多起恐怖袭击事件……

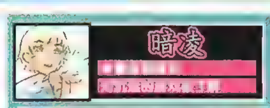
丰富多彩的武器

玩家在游戏中可以使用各种各样的武器。这些原作动画中登场的武器将会令玩家感到无比亲切。托古萨心爱的左轮手枪依然健在么？

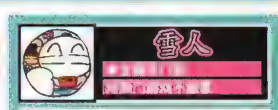
责编/翔武

游戏品质
用心感受

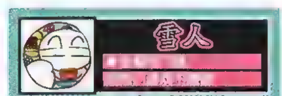
欢呼一下，大作档期终于来到了！众多大作都如期到来，而且动漫改编的游戏也十分多，满足了不同的人群，真是有点过节的感觉。



以高达为主题的游戏现在发展到了PUZ类型，这款《哈罗噗哟噗哟》的玩法和PUYO系列如出一辙，但是没有FEVER系统这样的设定，导致游戏节奏相当慢，很消磨人的耐心。不过本作的卖点在于数量众多的恶搞相声，把恶搞的精神发扬到底，大家耳熟能详的高达系列角色的性格癖好乃至人物关系等都成为恶搞的对象，往往让人忍俊不禁。



以人气动画高达0079故事为题材的PUZ类游戏，著名的阿姆罗，红色彗星，青之巨星，塞拉都会登场。超华丽的全程真人语音，这在GBA可是不多见的。战斗前的对白完全是搞笑类型，人物也都被描绘成非常可爱的SD造型。游戏规则和《街霸方块》类似，相同颜色的四个哈罗可以消掉，并给对方制造威胁。可联机对战，非常好玩。



最近热播的《BLEACH》被SEGA搬上了GBA游戏平台。游戏剧情是从朽木露琪亚被抓到尸魂界，黑崎一护接受浦原喜助的试练重新成为了死神获得新的斩魄刀，到一护他们攻入静灵廷和队长们战斗为止，正好赶上了动画的播放速度。可惜的是游戏采用的是SFC版《幽游白书 完结篇》式的指令输入ACT模式。动作游戏的爽快感荡然无存。

本作是根据人气动漫改编的一款动作游戏。本作的战斗方式是指令操作，玩家只要配合方向键选择指令就可以让人物作出攻击、防御等动作。利用战斗胜利后可以用得到的点数强化人物，且可以根据自己的喜好进行不同方向的强化。本作中加入了大量语音，而且模式也比较丰富很吸引人。大概256M的容量都用在这些要素上了吧。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

NDS的钢炼的确是一款好游戏，作为动作游戏来说，本作难度不高，全部八关的流程也不长，但是本作的内容却非常丰富。游戏剧情在TV版动画的基础上略有更改，关卡中结合了不少需要使用触笔来解开的机关和小游戏，故事模式通关一次后还能选择其他几位人物进行游戏。本作的收集要素非常丰富，需要多次通关才能收集完全。

本作是由人气动画《钢之炼金术师》改编而成的一款动作游戏，游戏的剧情和原作动画大致相同，游戏中加入的大量语音一定会让FANS感到亲切。另外，本作结合了NDS的触摸功能设计了一些很有意思的小游戏，比如抽签占卜的游戏就很有意思。在战斗之余放松下也非常不错。本作难度并不高，而且很容易上手，动作苦手不必有顾虑了，FANS们一定要尝试下。

《洛克人EXE5DS》终于发售了，虽然，此次的DS版EXE5被很多人说是炒冷饭，实际上这盘冷饭比以往的冷饭作品要丰富许多。首先是新增的开头动画，虽然只有15秒左右，但足以看出厂商的诚意。其次是语音，从收邮件到战斗，从攻击到被打，甚至连灵魂融合时都能听到主角叫出魂的名字，很有感觉，这是FANS们求之不得的。

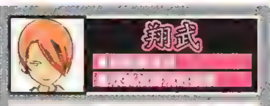
本作中的系统和GBA版相比没有什么变化。在网络中时可以带上两名队员一起冒险，对打病毒或BOSS都有了很大的帮助，而且队员也有领航员个性化系统的零件，装备时也比洛克人方便多了。这次新增加的SCR（太阳少年形态）版洛克人需要和GBA的《新・我们的太阳 逆袭的萨巴塔》联机才能得到，其实从上一作就有类似的要素了，有条件的玩家就赶快行动吧。

双屏的《游戏王》并没有令我们失望。本作的操作感觉比起前几作来有了些许提升，卡片种类的调整也基本上达到了让《游戏王》迷们满意的水平。除去画面质素的提高外，本作最大的特点就是AI的上升，NPC使出实战级COMBO确实是件令人感动的事。不过，由于得分系统作了调整，本作练级可能需要花较长的时间。总之，本作是个值得一试的游戏。

这次的游戏王果然没让我们白等，游戏中NDS的双屏功能分配的很合理。本作中很多地方都用了3D效果，令玩家眼前一亮。但是战斗中不能加快速度使战斗有些漫长。在OCG规则中可以使用神卡也是本作的一大卖点。卡片收录方面也比较令人满意，鸡肋的卡片比起原来少了很多，人气较高的卡片基本上都有收录。游戏王FANS一定要试一试。

白荣龙	玩出游戏的内在品质，玩出快乐。
读者资料	男，18岁，辽宁省本溪市第一中学高三十五班，117000

这款游戏虽说是武侠题材但故事背景看起来更像是在韩国，人物设定相当不错，尤其是小师妹的表情和声音都很可爱，可惜动作过于僵硬。组合剑谱的设计虽然很有新意，但在一套剑法用完之前却很难改变方向，经常造成把后背卖给敌人的大破绽。由于这个游戏过一段时间会推出中文版，不懂日语的读者不妨再耐心等一段时间。



本作是一款以武侠故事为题材的原创游戏，本作画面在PSP的游戏中算比较出色的，操作手感比较一般，游戏中可以收集各种剑谱，并且可以用已有的剑谱DIY自己的武艺录，这也正是本作的亮点。但是不足的是，其他系统并不突出，而且视点不是很自然。本作确实是PSP上难得的ARPG，如果有续作的话希望能做一些改进。总体评价还是不错的。

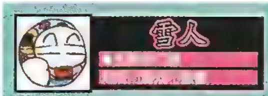
《金色卡修贝尔》的卡片游戏在GBA上登场。但是作为一款卡片类游戏，本作和一线主流卡片游戏相比尚有一定的距离，卡片的效果和种类不是很丰富，游戏的流程也比较简单。当然作为一款FANS向的游戏，本作还是有不少可取之处的。卡片游戏本身和原作的结合非常紧密，例如专人配专魔物，魔物配术等，配上语音，战斗的时候还是很有感觉的。

听到《金色卡修贝尔》这个名字，可能首先想到这个动漫，知道这个卡片游戏的却在少数，本作为一款卡片类游戏，自带了非常详细的规则解说和实战教学，方便了刚接触这款游戏的玩家。而且还可以查阅各次大会的冠军卡组用做自己卡组的参考。游戏上手容易，不过要玩好也不简单。推荐给卡修的FANS和卡片游戏狂热爱好者。

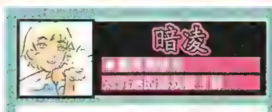
在我们的焦急等待之下，《新·我们的太阳》终于和我们见面了。本作的剧情是承接上一作的，围绕暗黑少年萨巴塔展开的一系列事件把故事引向高潮部分。本作的画面和前两作相比没什么提高，但是系统在不断完善新加入的变身系统使游戏的爽快度又上了一个层次。总而言之，这是一款素质不错的作品，有兴趣的玩家一定要试一试。

《我们的太阳》系列最新作终于发售了。和前一作相同，本作也没有通过场景后获得评价的系统，对喜欢挑战极限的玩家少了一分乐趣。另外，本作系统比较完善，但是比起前两作难度有些偏低。主角变身分太阳和黑暗两个形态，看起来十分有型。和NDS的《洛克人EXE5DS》连动后会增加隐藏要素。本作是一款优秀作品，不容错过。

黄山	视力诚可贵，成绩价更高，若为掌机故，两者皆可抛。
读者资料	男，17岁，福建省福州市柳河路61号，350001



本作是根据同名动漫改编的动作游戏。角色设计得都很可爱，敌人给人的感觉也不凶悍。游戏中的三个角色的攻击方式都一样，动作也比较简单。在流程中还穿插了很多小游戏，并且收录到专门的模式中。本作操作手感还算不错，而且难度不高。关卡设计得也比较简单，即使是动作苦手也很快就能上手。本作比较适合低年龄的玩家和女性玩家。



本作是根据动漫改编的游戏，不过由于其相关动漫作品在国内并不怎么受关注，因此相比其它动漫改编游戏来，本作对玩家的吸引力很一般。虽然是动作游戏，但是难度不大，再加上美少女主角和可爱的外星生物，大概只有一部分喜欢动作游戏的MM玩家才有兴趣去尝试这款游戏吧，如果游戏类型是PUZ或者模拟经营类应该能比ACT更受欢迎一点。

如果说《大合奏》的画面让人目不暇接的话，那么这款游戏的画面绝对让人眼花缭乱，随着节奏鲜明的音乐和应援团队员的动作，用触笔在下屏幕做出点、划、画圈的操作。初看游戏的那种浓重的漫画风格可能会不适应，不过倘若用心体验的话会产生很微妙的感觉，大概漫画风格与热血的音乐搭配才能最贴切地反映日本风味的应援团吧。

看到这个游戏的第一感觉就是热血！和NDS上的《大合奏》相比，本作不但对点击节奏有要求，而且还要点对位置，把点触、划动、画圈熟练掌握还是有些难度的。游戏中穿插了大量漫画风格的动画，而且都十分搞笑。本作中不仅可以选择男生应援团，还可以选择女生的应援团。本作收录的歌曲也比较多，喜欢这类音乐游戏的玩家不妨来试一下。

《天诛·忍大全》的如期到来令很多玩家兴奋不已，本作是《天诛》系列的第8部作品，游戏画面十分华丽，足以媲美家用主机。本作虽然是掌机上的游戏，但是暗杀的爽快感丝毫不减。本作开始可以选择四个角色，并且各自有不同的剧情。本作的游戏模式也十分丰富，可以支持多人联机游戏。喜欢潜入、暗杀游戏的玩家一定不要错过。

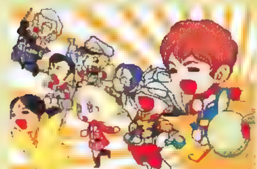
《天诛》最新作登陆PSP了，本作的画面表现力十分出色，使掌机上的潜入、暗杀也不失感觉。在选项中还可以把喷血效果关掉，对于一些不愿意看到血腥效果的玩家倒是个很体贴的设定。从选人画面看，本作可以使用的人物多达五个，并且每个人物剧情各异。本作的联机系统可以进行多人完成任务和多人对战，增添不不少乐趣。

李瑞	为《掌机迷》而欢喜，为游戏而疯狂，为PSP的价格而窒息。
读者资料	男，16岁，丰台区建欣苑小区1里2号楼6单元401,100068

机动剧团·哈罗一座 哈罗的噗哟噗哟

GBA	BANDAI	PUZ	64M
	2005.07.21	5040日元	1 2人用

文、责/暗凌

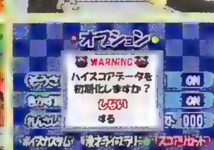


以高达为主题的游戏越来越丰富了，除了SLG外，还有RPG、FTG等类型，而现在又出了这款《哈罗噗哟噗哟》，本作的卖点在于游戏中每个关卡之间像相声一样的恶搞对话，熟悉高达作品的玩家可以从中找到很多经典桥段，让人忍俊不禁。

主菜单最下面的选项是OPITION，能分别设置连锁抵消（そうさい）、颜色数（色かず设定）、连锁限制（れんさしばり）、背景音乐开关、音效开关、音乐欣赏。其中连锁抵消默认为开启（する），如果关闭的话就无法抵消对方的连锁攻击；颜色数默认为关闭（しない），如果更改为1的话，游戏中只会出现单一一种颜色的哈罗，最多可限定为4；连锁限制默认关闭，开启后可设定游戏中最多打出连锁数（2到5）。

下方的三项中最左边的是人物台词设定，按L键可听人物喊出各自的台词，进入后的界面中间一列是使用该人物打出连锁时喊出的台词，从一连锁到七连锁都有哦。要对台词进行更改时选择左边一列的第一项（へんこう），备选台词可在右边一列选择，其中可选台词显示为白色，不可选的台词必须在游戏中满足条件才能得到。左列第二项（デフォルト）是恢复默认设置，第三项（おまかせ）是由系统随机设置，第四项（しゅうりょう）是设定结束。

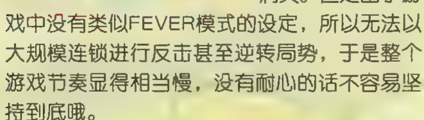
OPITION画面下方当中的选项是观看特定人物之间的恶搞相声，其中绿色哈罗表示游戏中已经看过的段子，黑色哈罗表示未看过的，要收集全部相声就



钟杰	用精神“必中”可使中奖率变为100%，什么，编辑部用了必闪……
读者资料	16岁，江苏苏州东港二村54幢305室，215000

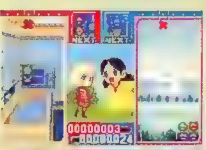
要努力通关多次了。最右边的选项是消除当前的高分记录。

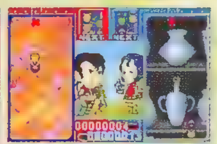
主菜单第一项是单人哈罗噗哟（ひとりではろぷよ），初期可选择角色是雪拉、阿姆罗、夏亚、拉拉、斯雷卡、布莱德、兰巴·拉尔、马·克白八个人，左下角的OFF/ON开关设定为ON时,可以在选择人物后设定游戏难度，分为らくしょ～、かんたん、ふつ～、むずっ、げきむず五种，难度逐级递增。



游戏的玩法和PUYOPUYO一样，当四个相同颜色的哈罗连接在一起时消去并计算为一连锁，同时向对方发动进攻，在对方的区域内降下黑色的哈罗，与黑色哈罗相邻的彩色哈罗消去时才能使其消失。但是由于游戏中没有类似FEVER模式的设定，所以无法以大规模连锁进行反击甚至逆转局势，于是整个游戏节奏显得相当慢，没有耐心的话不容易坚持到底哦。

获胜后根据使用时间计算额外加分，一并归入总得分，然后继续挑战下一位对手，每个人物的背景都有点典故，例如雪拉的背景是浴池，马·克白的背景是罐子等等。此外游戏中如果选择了中断（ちゅうだん）的话，主菜单中会相应出现从中断处继续游戏（とちゅうから）的选项。





一路战胜7名对手后，最终隐藏人物是基连，他的速度比其他人都快不少，相当难对付哦，战胜后就可以选择基连来玩了，还能查看他的台词和相声。

作为一款PUZ游戏，支持联机对战也是理所当然的，选择主菜单第二项（ふたりではろぷよ）就可以和朋友进行对战了。

主菜单第三项（とことんはろぷよ）是彻底哈罗噗哟模式，就是无尽的挑战模式了，考验玩家能一口气打多少分，在这个模式里是不能中断退出只能暂停休息的。另外跟其它模式有所不同的是，本模式下不显示对手区域中的图像，也不显示对手是谁，只有在对手发动连锁攻击的时候才能看到对方，而且每次现身的人可能不尽相同，真是混战啊。

最后放一些有趣的段子让大家欣赏：

变态＝夏亚！

阿姆罗：红色服装＋面具＋飘扬的斗篷＝变态！变态＝夏亚！（夏亚对红色和面具的爱好会导致这种问题……）

啊？兄妹？

拉拉：我最喜欢夏亚！我不会输给你的！**雪拉：**你说什么呀，我们是兄妹！**拉拉：**呀啊啊，真变态！（误会了……）

夏秋捷	PC和PS2玩家都认为掌机屏幕太小，也许他们没有真正领略到掌机的乐趣所在。
读者资料	男，17岁，上海徐汇区上中西路120弄2号501室，200237

金色的卡修贝尔
卡片战斗

GBA	BANPRESTO	TAB	128M
	2005.07.28	5040日元	1-2人用

文/凯渊－卓洛 责/天意

卡片解说

魔物卡：

1、卡片种类，魔物卡，打出到场上使用，游戏的基本卡片。使用"术"攻击对手的魔本，或者防御对手的攻击。

2、卡片名，魔物卡自己场上同名卡只能有一张。

3、效果，卡片的效果。

4、同伴，魔物对应的同伴的名字。

5、魔力，在战斗时发挥作用，越大越容易在战斗中获胜。

同伴卡：

1、卡片种类，同伴卡，放置在对应的魔物卡之下，和魔物卡一样，使用的时候打出场。

2、卡片名，同伴的名字，自己场上，同名同伴卡只能存在一张。

3、效果，卡片的效果。

4、同伴，该同伴卡所对应的魔物名。

术卡：

1、种类，术卡，攻击对手，或者防御对手攻击时使用。使用的时候只需要展示给对手，不需要打到场上。

2、卡名，卡片的名称。

3、效果，卡片的效果。

4、魔力，使用该"术"后，魔物增加的魔力数。

5、魔物，使用该"术"的魔物，没有的时候不能使用。

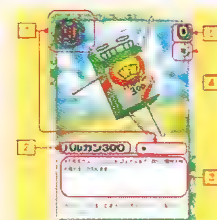
6、伤害，战斗胜利后，给予对手的伤害数值。

7、属性，该"术"的属性。

8、攻击防御属性，该"术"可以在攻击或者防御中使用，都有表示攻击和防御中都可以使用。

9、COST，使用该"术"需要消耗的MP。

事件卡：



1、种类，事件卡，事件卡使用时只需要向对手展示，不需要打到场上，一回合只能用一张。

2、卡名，卡片的名称。

3、效果，卡片的效果。

4、攻击防御属性，攻击方使用还是防御方使用，都有的情况表示攻击方防御方都可以使用。

游戏流程

游戏的基本流程如下：

准备阶段 ↓ 开始阶段 → 战斗阶段 → 结束阶段（→ 返回开始阶段）

如此循环，直到一方的魔书必须翻而又不能再翻的情况下，该玩家败北。

准备阶段：

←双方各自打出魔物。

在游戏开始的时候进行一次，把魔本第一页的魔物卡打出到自己场上。之后，翻一页魔书，同时获得MP2点。然后猜一次硬币，决定先后攻顺序。之后，准备阶段结束，先攻方成为攻击方，后攻方成为防御方，进入开始阶段。

开始阶段：

攻击方翻魔书，最多可以翻3页，每翻一页可以获得2点MP。当然也可以不翻，就此继续游戏。

魔书也可以往回翻（当然，受到伤害而翻的不能翻），不过每次翻还要额外的消耗MP1点，不过有时候为了使用前页的卡，还是必要的。翻的

快MP就多，可以使用更强的卡片，但是同时，离最终页也就更近了……

开始阶段结束，进入战斗阶段。

战斗阶段：

←用左右键翻魔本。

战斗阶段有以下规则：

1、可以使用打开的页面中的2张卡片。

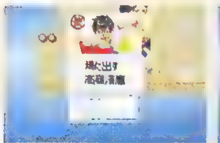
2、使用过一次的卡片，这一回合中不能再次使用。

3、攻击方可以打出魔物卡，同伴卡。

4、双方都可以打出术卡，事件卡。但是要注意，攻击方只能打出带有攻击标志的卡，防御方只能打出带有防御标志的卡。

5、双方都可以使用场上卡片的效果。

关于卡片的打出和使用，请参考前面的。卡片解说以及具体卡片的效果。



↑打出同伴卡。

↑使用事件卡。

↑使用清磨的效果，成功的话，对手将不能阻挡攻击。

↑使用术卡攻击。

→启动卡修的效果，消耗一点MP，魔力上升1000。以少量的牺牲获得最大的收效，适合于消耗战。

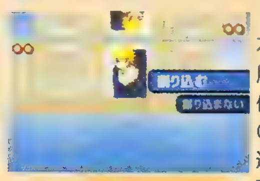
效果的超车：

效果的超车是指，对手战斗阶段中，当对手进行以下行为时，可以进行超车。

1、魔本中的术卡和事件卡的使用。

2、魔本中的魔物和同伴卡的打出。

3、场上魔物和同伴卡的效果使用。



↑这个时候游戏会自动询问你是否要进行超车。

超车可以是魔本中事件卡的使用，场上魔物和同伴卡的效果使用（术卡不能连锁）。进行了超车的情况下，超车的效果先适用。因为超车而造成了被超车卡的发动条件不足的情况，被超车卡的效果无效。（例如需要支付的MP不足，对应的魔物消失等等）

战斗判定：

攻击方使用“术卡”后战斗开始，防御方如果当前打开的书页上有防御标志的术卡就可以用它来防御，如果没有的话就不能进行防御。战斗的结果以魔力的大小来判定。魔力的计算方法是：

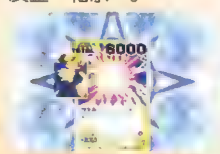
攻击方的魔力=魔物魔力+攻击标志的术卡的魔力

防御方的魔力=魔物魔力+防御标志的术卡的魔力

当攻击方的魔力大于防御方的魔力的时候，攻击成功。防御方受到攻击术卡上“伤害”数值的伤害。此时，受到伤害一方的魔本翻相应数值的页数。此时的翻页不会增加MP。

当攻击方的魔力小于防御方的魔力的时候，防御成功。双方都不受到伤害。

当攻击方的魔力等于防御方的魔力的时候，发生“相杀”。



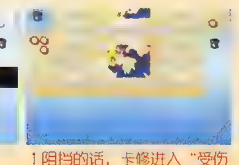
↑对方没有阻挡，直接攻击。

↑对手防御成功，而且由于“拉西鲁多”的效果，将受到反射伤害。

魔物阻挡：

战斗失败受到伤害的情况下（包括攻击方战斗失败并因为卡的效果而受到反射伤害的情况），可以选择以自己场上的魔物来阻挡伤害。阻挡伤害的时候，魔本不受到伤害，魔物横置变为“受伤状态”，受伤状态的魔物再次进行阻挡的话就会被破坏变成废弃卡，这个时候该魔物的同伴也将一起变成废弃卡。

↑选择是否要阻挡。



↑阻挡的话，卡修进入“受伤状态”，如果再以他阻挡就会被破坏了。

结束阶段：

攻击方翻一页魔书，这个时候，MP增加2点，回合结束。

攻击方和防御方互换，重新进入开始阶段。

←选择出场的魔物卡。

结束阶段时，一方的场上没有魔物时，翻魔本直到翻到魔物卡为止，然后打出该魔物卡。

李宇超	游戏文化，一种新的文化即将统领世界。
读者资料	男，18岁，陕西省西安市丈八东路11号西安石油大学191信箱经营0401班，710065

光辉与荣耀之书

——走进诸神的世界

文/Justice 责/方舟

曼陀罗中的方寸世界·佛教

自从释迦牟尼口称“天上天下唯我独尊”诞生以来，身为世界三大宗教之一的佛教已经度过了2000多年的历史，并稳居东亚第一宗教的宝座。

虽然佛教对于国人来说并不陌生，但我们平时接触到的禅宗佛教，而在游戏世界中广泛出现的则是更具有魔术性质的密教。顾名思义，密教可以说是佛教中的神秘主义支派。

说来有趣，虽然相隔了半个地球，但佛教与西方宗教在许多地方却有不少异曲同工之处。例如基督教脱胎于犹太教，而佛教也同样脱胎于印度教；相对于西方的魔法(Magic)，佛教中也有称为真言(Mantra，唐代高僧不空将其译为神咒)类似行为。早期基督教会在禁止魔法之余，对于行善的魔法——也就是我们常说的“白魔法”却睁一只眼闭一只眼。早期佛教对于来自印度教的真言也采取了同样的态度。而作为佛教中最接近其母体——印度教的支派，密教相当重视真言、结手印之类的魔术性仪式与行为，其中很多内容更是直接继承自印度教。因此当我们看到来自西藏的密教僧侣(也就是常说的喇嘛)时往往会感觉“同样是佛教，怎么会相差那么多呢？”

凡是神秘主义宗教总会搞出一些复杂的象征性图案。正如卡巴拉有生命树，西洋魔术(从某种意义上来说，这算是一种变相宗教)有魔法阵，佛教僧侣在进行宗教仪式的时候也会使用曼陀罗（Mandala，也可以写成曼荼罗）图样。

作为密教的象征性标记，曼陀罗这一名称由“Manda(本质)”与“领悟(la)”两部分构成，代表了“领悟宇宙本质之境界”。其外方内圆的形状象征了佛教的宇宙观：中心部分为大日、释迦或药师等如来像，周围则是为了拯救世人而不愿成为如来的众菩萨。再外侧则是众明王等等，描绘了密教教义等级分明的世界观。而根据曼陀罗图案中各神佛的排列位置，则又象征了各自不同的无数种真理。密教修行中很重要的一个环节就是观想曼陀罗，设想与其合为一体以领悟宇宙的真理。随着密教的传播，曼陀罗也出现了各种变种如西藏的砂曼陀罗，日本的金刚曼陀罗、胎藏曼陀罗等。

当佛教传播到日本时，由于日本人强烈的贯彻拿来主义倾向，令日本密教(一般称为东密)融入了许多其他宗教的要素。例如在与神道及阴阳道(这本身就是神道与中国道教的融合产物)融合的过程中，东密吸收了东晋葛洪所著的道藏《抱朴子·内篇》中“临兵斗者，皆数组前行，常当视之，无所不辟”一句，修改后配合密教的结印成了一种驱逐恶灵的咒语——即我们耳熟能详的“临兵斗者皆阵烈在前”，通称“九字”。但也有一种说法认为九字本来是

“灵镖统洽解心裂齐禅”，在抄写时以讹传讹地变成了现在的九字。由于历史上许多忍者都是东密的狂热分子，因此也把结九字印作为一种祈求顺利的行为。由于密教本身强烈的神秘主义倾向，现在反而有许多人认为忍者的神秘力量(当然是经过艺术加工的)源于九字。

九字印图解

字	印
临	不动明王印
兵	大金刚轮印
斗	外狮子印
者	内狮子印
皆	外缚印
阵	内缚印
烈	智拳印
在	日轮印
前	宝瓶印

(注：结九字印的方法有许多种，此处提供的图示仅供参考)

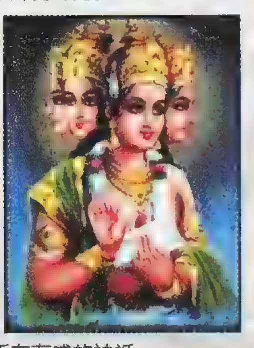
破坏与创造的轮回之舞·印度教

前面说过，正如犹太教是基督教的母体，印度教也是佛教的母体，佛教中许多神佛都来自印度教。而且，印度教也是当今世界上少数几个拥有3000年以上历史还硕果仅存的古代宗教之一。由于印度地处南亚次大陆，与东西方各民族接触频繁，因此也吸收了大量东西民族的神话体系。因此印度教传说中的神祇、半神、精灵、恶魔等等不计其数，是一个不亚于希腊的神话宝库。但相反地，过于混杂的神话体系导致了大量差异、矛盾、重复的产生，也为后世的研究者带来了不少麻烦。

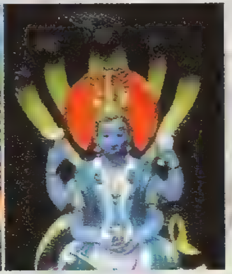
李哲	如果生活总也能用S/L大法该多好。
读者资料	男，15岁，湖南省彬州市二中243班，423000

印度教共有三位主神：梵天(Brahma)，毗湿奴(Vishnu)与湿婆(Siva)分别代表创造、维持与破坏，这代表了印度教最为核心的内容“循环”。按照印度教教义，不但人生需要无尽的轮回转世，整个世界也是在不断的破坏与再生之中循环的。这可以说是典型的东方式宗教教义，与西方的直线式世界观形成了鲜明对比。

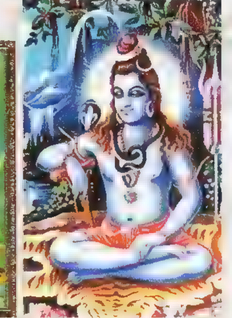
梵天是印度教中的创造神，拥有4张脸4只手，象征着宇宙的根本原理。但由于他是一个非人格化的概念神，其存在对于一般民众来说显得过于抽象难解。因此信徒远不如同为主神的毗湿奴与湿婆多，是个伟大但是很缺乏存在感的神祇。



毗湿奴是一个象征光辉、公正、慈悲的神，对所有的信者都会赐予恩惠。当世界陷入危机时，毗湿奴将会为了“维持全世界”而化身为英雄挺身而出……这听起来不像神，倒像是咸蛋超人之类的变身英雄。毗湿奴有无数化身，其中包括印度民间传说中最著名的英雄克里希那(Krishna)与罗摩(Rama)等。一些印度教徒还相信释迦牟尼也是毗湿奴的化身之一。密教将毗湿奴称为那罗延天、毗纽天或黑天等，在曼陀罗图案中也会出现。

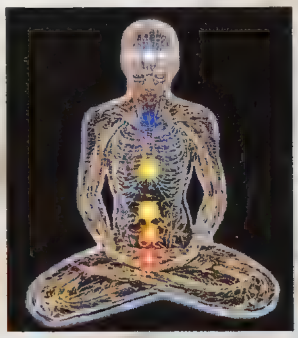


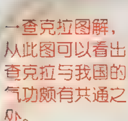
作为象征破坏与再生的神，湿婆大概是印度教三大主神中最著名的一个吧，毕竟像印度教这种把破坏神当作主神来崇拜的宗教并不多见。他的形象一般是皮肤青白，腰围虎皮，脖子上缠绕着蛇的苦行者形象，佛教中则将其称为大自在天。



至于印度教中的其他神灵如因陀罗(Indra，佛教名为帝释天)、阎摩(Yama)、阿修罗(Ashra)等等大家应该都非常熟悉，就略过不谈了。喜欢《火影忍者》的读者对“查克拉”这个词应该不陌生吧，实际上这个词也源自印度：

印度语中“查克拉（Chakra）”原意为“圆”。印度人认为人类的脊椎上存在数个积蓄生命能量之处，称为查克拉。当人类通过瑜伽等修行，令称为军荼利尼(Gundalini)的生命能源从尾骨部一直上升到头顶，便可以获得升华。从印度以外的角度来说，一般都把查克拉与中国气功中的“气”视为同一类事物。不过，我实在不明白岸本齐史为什么要把瑜伽和忍者扯上关系，莫非《火影忍者》的故事其实发生在南亚次大陆？





查克拉图解，从此图可以看出查克拉与我国的气功颇有共通之处。

夏文耀	享受生活，享受游戏的乐趣。
读者资料	上海市闵行区358弄36号101室，200240

星月光耀麦加·伊斯兰教

在世界三大宗教之中，伊斯兰教是诞生最晚的。它诞生初期吸收了基督教和犹太教的许多优点，因此在当时拥有一些其他宗教无法比拟的先进性。但与此相对，伊斯兰教的原教旨主义倾向也是三大宗教中最严重的。在文艺复兴之后，没能保持住先进性的伊斯兰教逐渐被原本封建守旧的基督教反超(当然，这也涉及到许多社会性的因素)。而到了现代，由于众所周知的一些原因，伊斯兰教已经与“恐怖分子”画上了等号。一些中东国家的宗教人士则对此发表评论说：“他们(恐怖分子)不是真正的穆斯林，是给伊斯兰教抹黑的污点”，看来对于恐怖主义滥用伊斯兰旗号感到最为头疼的，应该是广大正常的穆斯林才对吧……

题外话到此为止。由于伊斯兰教强烈的地缘化倾向以及与西方主流文化的种种历史渊源，鲜有游戏以阿拉伯世界为背景。不过在其它背景的游戏中，或多或少地总会有一些来自阿拉伯的朋友出现。

与基督教一样，伊斯兰世界观中也有恶魔的存在，称为“金(Djinn，女性版为Djinia)”，一般习惯上称其为精灵或魔神(为了区别还可以在前面加上定语“阿拉伯”)。不过由于文化上的差异，伊斯兰传说中的魔神并非都是邪恶的魔鬼，其中也有好心肠的魔神存在，例如大家熟悉的《阿拉丁》中的神灯巨人。相对于基督教恶魔的“蝙蝠侠”造型，伊斯兰魔神多为烟雾状人形，有时也会以野兽、蛇或是俊男美女的造型出现。用奇幻作品的通用方法来说，魔神属于火元素生物，他们的身体由蒸气与火焰构成，血管里流淌的也是火焰，死亡时则会化作一堆灰烬。《女神转生》系列作为一个以宗教为卖点的游戏，自

然少不了阿拉伯的魔神们。PS2版《真女神转生3》中的魔神则干脆就是一幅迪斯尼造型，笑果十足。而《FF》中的著名召唤兽伊夫里特(Ifrit)原本就是指邪恶的魔神，例如《一千零一夜》中的瓶中巨人就是一个伊夫里特。至于把它与欧洲的火蜥蜴沙拉曼达(Salamanda)扯到一起，那就纯属后世的艺术加工了。

与基督教的魔王撒旦(Satan)相对应，伊斯兰教也有与真主安拉对抗的魔王伊布利斯(Iblis)，也称赛坦(Shaitan)。说起来伊斯兰教不愧是脱胎于犹太教与基督教，传说几乎是一个模子刻出来的：“创世之初，真主创造了最初的人类阿丹(Adam，即亚当)”，并要求天使对其跪拜。但天使长伊布利斯却说“用黑泥制作出来的人类没有资格接受我的跪拜”，拒绝了真主的要求。愤怒的真主要处罚伊布利斯，他却趁真主犹豫的时候发下毒誓：“就算身处地狱的烈火之中，我也会一直引诱人类堕落，直到世界末日为止。”不过正如基督教中曾有撒旦拥护派，伊斯兰教中也有过伊布利斯的拥护者。他们认为“伊布利斯只崇拜真主而不崇拜阿丹，说明他才是真正的一神教徒。”

还有一些RPG中经常出现的怪物也都来自阿拉伯的民间传说，例如经常作为初期杂兵出

现的“食尸鬼(Ghul，女性版称为Ghulah)”基本上可以与西方的吸血鬼视为同类。有趣的是民间传说中还有过美貌的女食尸鬼(Ghulah)与人类男性结婚，白天过人类生活晚上到墓地吃尸体的故事。而《FF》中霸道的龙王巴哈姆特(Bahamut)则是基督教传说中巨兽贝黑摩斯(Behemoth)的阿拉伯称呼。

借此机会，我要向大家澄清一个连许多穆斯林自己都搞不清楚的问题：即穆斯林为什么不能吃猪肉。实际上这种风俗继承自犹太教，他们认为猪是一种象征肮脏、懒惰的生物，吃猪肉者会沾染污秽。因此犹太教与伊斯兰教都禁止信徒吃用猪肉，这与印度教将牛视为圣物而禁吃牛肉的原理刚好相反。

倾听灵魂的低语·萨满

萨满（Shaman）这个词在现代英语中指“能与灵魂交流、对话的人。”但究其词源，是来自西伯利亚地区马修·通古斯族的信仰。随着通古斯族的游牧生涯，萨满教也在北亚地区广泛传播开来，包括我国北方诸多少数民族在内的大部分鞑旦系游牧民族都或多或少地受到了萨满教的影响。直到19世纪末，清朝皇宫里仍然有专职萨满，负责一些满族特有的宗教仪式。虽然在各族之间使用的名称不同，但萨满们共同的特征便是“通灵”。神、祖灵、自然的精灵或是恶灵、病魔，萨满们可以与各种各样的灵沟通，交流。无论东西洋、文明程度，世界各地都出现过类似的宗教，因此人类学者将这类信仰统称为“萨满”。而现代语中“萨满”一词也就包含了灵媒师、预言家、巫医等多种含义。

萨满最重要的能力就是与灵魂交流。为了达到这种效果，首先要令自己陷入迷乱(Trans)状态。这是为了与灵交流，必须令自己的感官迟钝，减少来自现实世界的刺激。萨满们通常以药物达到这一效果。完成上述准备后，萨满便准备面对灵魂了，这里根据具体方法又可以分为两大类：

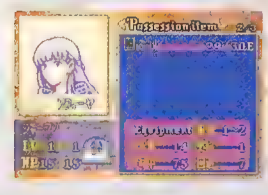
脱魂型萨满会令自己的灵魂脱离肉体，与远方的灵魂交谈。而凭灵型萨满则可以把需要交谈的灵魂召唤到自己身上，让灵魂以自己的肉体为通道与他人对话。

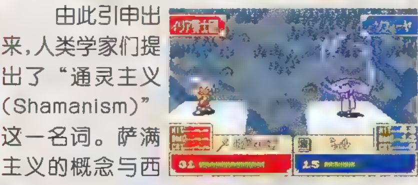
随着文化圈不同，萨满的类型也各自不同。一般来说相信灵魂在遥远世界(天上或冥界)的民族容易出现脱魂型萨满；而相信灵魂无处不在的民族则更容易向凭灵型萨满发展。不过，与其他一些宗教不同支派之间相互攻伐的情况不同，两种类型的萨满之间完全没有对立，反而能以相互补充的态度和平共存。

由于萨满可以与各种灵魂交流的能力，因此他们在所属的社会里也担任了各种重要角色。例如将上天的旨意传达给人民的预言者，或是传

达死者意愿的灵媒等等。由于古代民族相信疾病是病魔或恶灵造成的，因此萨满也需要扮演驱逐病魔的巫医角色。这时，萨满需要以脱魂的形式与恶灵战斗，或者是令强力的神灵或守护灵凭依在自己身上驱散恶灵。假如病人成功治愈的话就是萨满的功劳，失败的话则说明萨满的力量不足。

假如出现了洪水、旱灾或是作物歉收等天灾，那肯定是因为有什么事让神灵或精灵愤怒了，此时仍然需要萨满出面摆平。脱魂型萨满要亲自飞上天界安抚愤怒的神灵，凭灵型萨满则要让神灵降临在自己身上接受人民的崇拜。与治疗疾病相同，假如萨满优秀的话就可以成功解决问题，失败的话则证明了他是个无能的家伙。





由此引申出来，人类学家们提出了“通灵主义(Shamanism)”这一名词。萨满主义的概念与西方的泛灵主义(Animism)有些类似。但比起主张“万物皆有灵”的泛灵主义，通灵主义更进一步提出“与灵魂交流”的概念。近代宗教中神灵大都处于高高在上，被人类膜拜的位置，因此人类对于神灵的行为也都是非强制、被动性的。而通灵主义则能够通过与灵魂交流，积极地解决问题。虽然如今萨满教已经消亡，但我们仍能从世界各地的大量民间迷信中看到萨满的影子。

漫画《通灵王》的英文标题就是“Shaman King”，可以直译为“萨满王”(虽然听起来很怪)。而其故事内容也的确是各种灵媒之间的斗争，日本的灵媒师、中国的道士、欧洲的通灵师(Nacromancer)等等都有登场，可见作者还是做了一番考证的。而《逆转裁判》中人气火热的绫里真宵妹妹也是一个出色的灵媒师。

天地山川之道·神道

作为日本固有的民族宗教，神道以山川、动物、人物等为崇拜对象，是一个有很强泛灵主义倾向的宗教。神道的世界观中，死后的世界可能是地下的黄泉之国，海洋对岸的常世之国或者其他世界，到现在也没有统一的定论，这在宗教史中是非常罕见的。神道的经典包括《古事记》、《日本书纪》等书，但都属于记录性质的典籍，并没有一本像《圣经》或《古兰经》那样不可动摇的权威教典。虽然神道的中心一般认为是供奉天照大神的伊势神宫，但不存在罗马教廷式的约束机构，同时也几乎没有对信徒进行规范的清规戒律。除去二战时期用于为殖民统治服务的“国家神道”时期之外，神道总的来说是一个结构相当松散的轻松宗教。

中世纪时期，伊势神道与外来的佛教产生了激烈的信徒争夺战。但此时一部分神社却出现了有趣的宗教融合现象：他们声称神道的诸神就是佛教的神佛们为了普度众生，在日本的化身。例如天照大神就是大日如来(也正因为如

此，日本密教对大日如来的信仰比其他任何宗派都强烈)，须佐之男是牛头天王等等。这种说法令他们赢得了大量对佛教不十分虔诚的中间派信徒，这种称为“本地垂迹说”的理论风靡一时，令神道以退为进地保住了自己的信徒。直到明治维新的时代，为了以神道巩固统治，日本政府才以“神佛分离”的名义强制禁止了本地垂迹说。

神道在祭祀诸神时，最重视的一个要素就是“清洁”。日本人认为只有在身心清洁的情

邵帅	喜欢《高级战争DS》的朋友与我打一仗吧。
读者资料	男，14岁，上海市虹口区临平北路60弄8号803室，200086

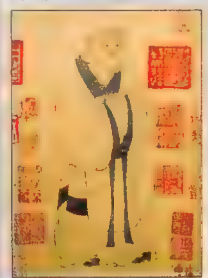
况下，神主或巫女的声音才能够传到神的耳中，引起种种奇迹。所以现代日本人的洁癖性格，应该与神道也脱不开干系吧。

神道的神系基本分为天津神与国津神两大类。其中天津神是神道固有的神祇如天照大神(アマテラス)、须佐之男(スサノオ)；而国津神则是在神道扩张过程中被推倒的日本各地土著神，比较著名的有土蜘蛛、荒霸吐(アラハバキ)等等。同时由于神道是泛灵宗教，因此神灵数量相当繁多，每一个神社祭祀的都是不同的神灵。神道相信人死后也有可能成为神:伟人死后可能成为神,而蒙受不白之冤死去的人可能会由于怨念而化身为恶灵。例如日俄战争中以少胜多,大破俄国巴尔契科舰队的东乡平八郎死后便被尊为军神,供奉在东乡神社。而日本史上唯一敢于自立为帝的猛将平将门,以及遭人陷害含冤而死的菅原道真,为了防止他们的恶灵作乱,也分别建了神田神社与天满宫供奉起来。对于恶灵不但不设法加以驱除反而要好吃好喝供起来,这也算是宗教史上少见的个例了。此外连一些有历史价值的物品也都会建立神社供奉,一些企业还会有自己专属的小神社,如酿酒厂供奉酒神松尾等等。综上所述,虽然神道号称“800万神灵”,但以这种不断增殖的情况看来，没准哪天一不小心就突破千万大关了。

神道传说中最著名的，也是在游戏中出镜率最高的非八岐大蛇(ヤマタノオロチ)莫属。这个居住在出云之国怪物有八头八尾，身上长满苔藓,腹部总是滴着鲜血……八岐大蛇每年要吞吃一个处女，直到须佐之男来到这片地方，才用酒将大蛇灌醉后斩杀。虽然从世界宗教史上来看每年才吃一个人的八岐大蛇算是相当“温顺”的妖怪,但对于日本这片和平的化外小岛来说却已经是不得了的祸害了。不过现在也有历史学家认为这段传说的真相是从大陆来到日本的骑马民族(胡人)征服了以八岐大蛇为图腾的冶铁土著民族。这个解释虽然很靠谱,但未免太不浪漫了。包括《DQ》在内的许多RPG游戏中，八岐大蛇都会作为BOSS级怪物登场，《格斗之王》的前几部作品更是直接拿大蛇当作主要线索及最终BOSS。

阴阳循环的世界·道教

终于说到我们中国土生土长的宗教了。就像历史课本告诉我们的，道教祖师老子是中国历史上最伟大的思想家、哲学家之一。老子姓李名耳字伯阳，谥曰聃，楚国苦县(今鹿邑县)人，生卒年月不详。相传他是周朝的史官，晚年辞官隐居，在经过函谷关的时候将自己的两卷书物留在当地，也就是道教的最高典籍《道德经》(《老子》)。按照《史记》记载，孔子曾经向老子请教问题,可见老子与孔子大约是同时代的人，很可能还要年长一些。但由于《道德经》反映了大量战国时代的思想，同时缺乏证明老子存在的历史证据，因此也有学者认为老子实际上是虚构的人物，或者《道德经》是伪托老子之名的作品。



所谓的“道”大约指的是万象的根源、宇宙的真理。《道德经》开篇第一句便是“道可道，非常道”，意即假如“道”可以用言语来形容的话，那它就不是真正的“道”。这一句就注定了《道德经》强烈的神秘主义性质。其内容也的确抽象而晦涩，中心思想大约为“天地万物都由道而派生，社会人生都应法道而行，最后回归自然”等等。

但是，《道德经》本身属于一部哲学著作而非宗教著作，道家学说真正成为一个宗教已经是公元2世纪的事情了。东汉末年，干吉创建的太平道与张道陵创建的五斗米道基本同时出

现，并各自发展了大量信徒。

张道陵原本是道家学说(也可以说是原始道教)的信徒，据说某一天老子在他面前出现，传授给他正一明威之术。这是一种治病的法术，具体方法为病人首先要反省自己的过错，在发誓改过自新后，再喝下特制的符水(将符烧成灰后溶于水中)。这种法术据说非常有效，汉中一带的人民争先恐后地追随张道陵。由于入会要交纳五斗白米，故得名五斗米道。

正一明威之术最大的特点就在于它与当时中国土俗信仰的祖先崇拜划清了界限。人民不再各自崇拜各自的祖先，而是统一崇拜一个至高无上的存在，也就是“天”。太平道也同样以类似的方法获得了民众的广泛支持，这为道教成长为巨大的组织性宗教集团奠定了基础。

张道陵以“天师”之名成为五斗米道集团的首领，并建立了严密的组织结构，自上而下有“大祭酒”、“治头”、“祭酒”等干部职务。由于东汉末年群雄争霸，到第三代天师张鲁掌权时，五斗米道逐渐由宗教势力发展为统治汉中一带的割据实力。由于五斗米道积极发展农业、收容难民，汉中一带成了乱世中的一片乐土。公元215年汉中政权被曹操消灭后，五斗米道并未受到影响，张鲁的儿子张盛更是以“正一道”的名义复兴了五斗米道集团，直到唐宋时期仍然拥有巨大的势力。正一道如今依然存在，第64代天师张源先现在居住于我国台湾省。

而太平道就没有五斗米道这么幸运了。教祖干吉（注意，不是于吉）自称从上天得到了《太平清领书》，并以此为教典展开布教活动。由于太平道的教义集中于拯救现世的人民，受到苦于战乱的人民的广泛拥戴。干吉的继任者张角自称“大贤良师”，在十几年时间内以河北为中心发展了30万(一说100余万)信徒。《太平清领书》的内容早已失传，但张角凭借这本书治病救人，被信徒当成万能的术者。

之后由于战乱进一步加剧，张角决定倾太平道集团之力打倒腐朽的汉王朝，建立一个理想社会。他自称“天公将军”，以“苍天已死，黄天当立”的口号举兵。由于太平道士兵头缠黄色布巾，历史上一般称其为“黄巾军”。由于张角在举兵一年后病死，失去精神领袖的太平道集团也随之陷入混乱，被汉朝军队击溃——常玩三国题材游戏的玩家应该对这段历史很熟悉吧。

说起这“苍天已死，黄天当立”的口号，则要牵扯到道教的一个重要思想“五行说”。我们都知道古代欧洲认为世间万物都是由空气、土地、水、火四大元素混合而成，而中国则也有类似的金木水火土五行理论。按这种理论，五行按照木火土金水的顺序相生，并按照火金木土水的顺序相克。汉朝自称水德，因此太平道集团也要以土德(以黄色象征)推翻汉王朝。与五行说同样作为道教基础存在的另一大学说便是“阴阳说”。按照这一学说，世间万物都拥有阴阳这一要素。“阴”代表被动的、防御性的、沉静的特性，而“阳”则代表主动的、攻击性的、激烈的特性。但这并非意味着阴阳说是一个二元论学说，由于强调阴阳的可调和性，阴阳说眼中的世界观也非常复杂。不但一件事物自身有阴阳属性，其身处的环境也会产生各种各样的影响。我们熟悉的八卦图案正是阴阳调和的典型象征。

由于道教的中心思想在于个人的修行，因此它并不像佛教那样强调普度众生，属于利己性比较强的宗教。但由于佛教与道教都属于禁欲派的消极宗教，因此佛教在中国传播的过程中与道教基本上没有什么大的摩擦，反而产生了种种宗教融合现象，甚至有许多人同时信仰佛教与道教。与前面提到的神道“本地垂迹说”相同，许多道教神也被视为佛教神的化身。例如太乙真人就被等同于狮子明王，这种现象在多神教的交流中并不罕见。

↑作为道教的主神，元始天尊，灵宝天尊及道德天尊被统称为“三清”。

李伦	PSP才是王道，欢迎PSP玩家与我交友。
读者资料	男，22岁，山东省滨州市二棉宿舍7号楼2单元3层4号，256600

BLEACH ブリーチ アドバンス 紅に染まる尸魂界

被染红的尸魂界

文/NW旅团 auger
责编/雪人

GBA	SEGA	ACT	256M
	2005.07.21	5040日元	1－2人

一、操作篇

① 我方的招数
② 我方的灵压球
③ 我方的ＨＰ
④ 方位地图，上方的是敌人。
⑤ 敌方人物头像
⑥ 敌方的灵压球
⑦ 敌方的ＨＰ
⑧ 距离条。当呈现绿色的时候表示的是远距离，当呈现黄色的时候表示的是近距离。

发动攻击时：发动攻击时玩家可以自由选择招数进行攻击，选择招数后，会有一个攻击条让玩家点，如果玩家点中了指定的区域，招数所能打的血就多。

防御方面：玩家在选择防御时只有选对了对方招数的属性才可防住。

二、攻略篇

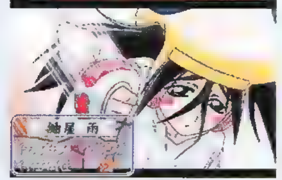
穿界门·修行篇

15岁的高中生黑崎一护具有灵媒体质，一个偶然的机会，他与正在执行任务的死神朽木露琪亚相遇。在一次和“虚”的战斗中黑崎一护获得了朽木露琪亚的能力成为了死神，而朽木露琪亚失去了死神的能力，所以她必须在人间以一个普通高中生的身份生活一段时间。但是，尸魂界有一条严格的规定——死神的能力是不可以随便给人类的，由于朽木露琪亚触犯了这条规定，所以尸魂界派出了刺客去狙击朽木露琪亚，要把她带回尸魂界。战斗中，黑崎一护受了重伤，眼看就要死掉了，神秘商人浦原喜助突然出现并搭救了黑崎一护。浦原喜助要给黑崎一护一个特训，黑崎一护为了解救露琪亚便答应了下来。

在浦原店长进行一段战

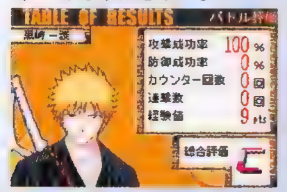
斗系统介绍后会进入第一场试炼。

第一场试炼
黑崎 一护 VS 紬屋 雨



得意距离：远距离
得意属性：技

由于小雨的攻击是远距离的,所以玩家只要一直按住前不断的左右晃动她就没有机会撤到后方发动攻击,同时玩家还可以攒住灵压,要是一不小心让她撤到了后方发动攻击,玩家只要选择技的防御就可以了。胜利后,玩家会得到一定的点数,可在力攻系,技攻系与灵攻系三者之间进行任意分配。

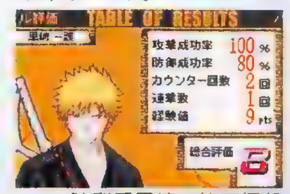


第二场试炼
黑崎 一护 VS 浦原 喜助

得意距离：近距离
得意属性：技

浦原喜助并没想象中那么强，由于玩家从开始就有4个灵压球，所以建议玩家一上来就用连续发动远程攻击的招数，浦原喜助基本上不会去防御，这样刚一开战就可以费掉他一半的HP。至于后面

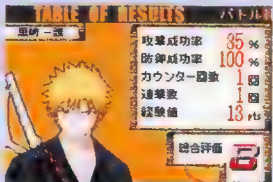
就需要玩家不断地调整和他的距离来积攒灵压球，当他发动攻击时，只要用相应的属性去防御就可以了。



胜利后黑崎一护回忆起了当时由于自己没有实力而眼看着朽木露琪亚被带回尸魂界的场景。浦原喜助安慰他说尸魂界在对一个犯人行刑前有一个月的猶予期间，所以还来得及救人，浦原喜助还告诉他七天后尸魂界的门会打开，并让黑崎凌晨1点的时候务必要打开窗户，并与他进行第二次战斗。

第三场试炼
黑崎 一护 VS 浦原 喜助

第二次试炼怎么打,这次就怎么打，但是需要注意的是这次的浦原喜助在积攒灵压球方面非常的快,玩家在发动攻击的时候手一定要快,必要的时候要借助完全防御来反击。

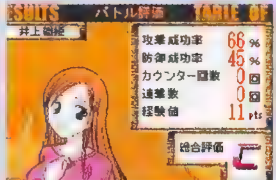


第三场试炼后，黑崎一护由于在刚才的战斗中消耗的体力太多而晕倒了，但是值得庆幸的是黑崎一护的力量在这次的试炼中觉醒了，与此同时，黑崎的同伴石田、井上和茶渡的力量也都觉醒了。

第四场比试
井上 织姬 VS 茶渡 泰虎

泰虎的得意距离：近距离
得意属性：力

茶渡的攻击虽然为近距离，但是织姬的远距离攻击"孤天斩盾"所消耗的灵压球比较多，真空波打的HP又太少,并且以后的距离并不是很好调整,所以建议玩家最好在近距离用织姬的正拳攻击。防御方面就选与其相应的属性防御就可以了。



七天后，黑崎来到了浦原店长的店前，让他感到意外的是井上、茶渡和该死石田(黑崎这样认为）居然也都来了，在浦原店长的召集下四人都到齐了。

尸魂界·突入篇

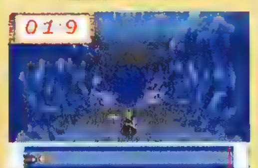
在浦原店长的带领下，四人来到了通往尸魂界的穿界门前。 浦原店长告诉黑崎等四个人，这扇门是由穿界门的上方加装灵子转换机，再用结合符覆盖加以固定的，一般人要去尸魂界就必须以魂魄的形式去,也就是说只有身为死神的黑崎才可以去，但是有了灵子转换机就可以让人类以原来的模样进入尸魂界了，但是这门存在着时间问题， 浦原店长沉下脸郑重地告诉那四个人说打开穿界门直通尸魂界的时间仅有四分钟,四分钟一过，穿界门就会自动关闭,而他们将会永远地被关在现实与尸魂界的缝隙“断界”当中，再加上“断界”当中为了防止“虚”等外敌的入侵，充满了可以防止魂魄移动的“拘流”，所以要想从“断界”中逃出来的可

程佳媛 得到GBA，我便永远地失去了孤独。
读者资料 女，21岁，成都市四川大学出国留学人员培训部宿舍，610000

能性是很小的。织姬对此感到很疑惑，黑猫夜一突然出现并告诉大家要想不被关在里面只有一条路可选，那就是前进，要有不断向前进的意志！于是，黑崎等四个人在黑猫夜一的引导下斗志昂扬地进入了通往尸魂界的穿界门。

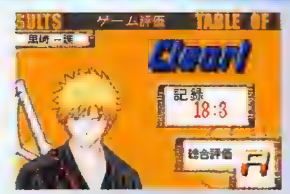
进入穿界门后，黑猫夜一不断地提醒黑崎等四人不要分神，抓紧向前冲，不然就要被“拘流”给困住了。正当众人抓紧赶路时，石田突然感觉到身后好像有什么东西向这边袭来，黑猫夜一回头一看，心头先是一惊，赶忙告诉大家那是“拘突”，是七天才出现一次的“清道夫”，可偏偏赶在这个时候出现，并让大家赶紧逃，这家伙的速度可是相当快的。

逃脱“拘突”



只要玩家不停地按A再加上左右躲避就可以了。“拘突”发动攻击前球体上会闪出一个亮点并且还有声效，所以很好预判。但是，玩家一定要离“拘突”有一段距离，要不然在它发动攻击时，玩家就会失败。如果失败3次，织姬就会直接用“三天结盾”来逃出去，不过这样没有任何奖励。如果玩家成功逃脱，可以得到5点，随后织姬会用“三天结盾”逃脱。

成功脱出后，黑崎等四人来到了尸魂界。随后黑猫夜一告诉大家这里是“郛外区”，俗称“流魂街”，是被引导至



尸魂界的魂魄最初所居住的地方，位于死神所居住的“瀞灵廷”的外围，是尸魂界当中魂魄最多、最贫穷、最自由的地方。急于救人的黑崎一听马上就向前冲，要进入死神所居住的“瀞灵廷”，黑猫夜一赶紧叫他不要去，但是已经晚了……

一道大门从天而降，与之同来的是身躯庞大的看门人——兕丹坊。夜一告诉大家兕丹坊是由尸魂界所选出来的豪杰之一，负责看守四大瀞灵门的西门——白道门，由于在这三百年来没有一个人能通过他所把首的大门，所以要和他硬碰硬是行不通的。夜一想先让黑崎回来拟定策略后再做行动，但是黑崎自认为在浦原店长那里实力提高了不少，所以他决定独自迎战那个大块头。

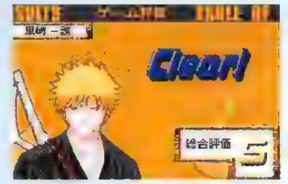
比试很简单，玩家只要正确输入画面上出现的标有黄框提示的按键就可以了，一回合内需要输入好几个（四个以上）按键，如果有一个输入错了或是没来得及输入，HP就会减少，全输入对了，就会削减兕丹坊的HP。提示出现的时间会随着回合数的增多而减短。例如：当出现如图情况时，玩家只要输入上就可以了，输入完这个还要输入剩下的提示按键才可结束此回

合。胜利后，玩家会得到6个自由分配的点。

以下为在我方HP一点都不废的情况下按键出现的顺序：

(1) 下，左，下，右
(2) 上，右，下，上
(3) 左，A，左，下
(4) A，下，左。A，左
(5) 上，左，A，下。上
(6) 上，B，下，左，下，A
(7) B，左，右，下，A，右
(8) L，A，上，B，上，A
(9) 左，A，下，L，B，上，左
(10) A，右，A，右，B，L，R

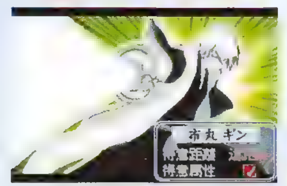
注意：输入以上按键时一定要快。



兕丹坊果然是地道的傻大个，败给黑崎后居然抱头大哭起来，露出了原本纯真朴实的真面目。由于彻底败了，所以兕丹坊特别批准这些人可以通过白道门。正当众人高兴之时，兕丹坊却意外的倒了下去，同时三番队队长市丸银出现了，他以白道门失守为由在一招内便击倒了兕丹坊，并留下了一句残酷的话语：看来你还是不配当守门的人，既然失守了，那么就只有一死！黑猫夜一心头一惊，心想：虽然黑崎等人现在是实力不弱，但是队长级人物的实力是超乎想象的，更何况现如今又发生了正面上的冲突，情况很是糟糕。正直的黑崎看到市丸银这样对待自己人，顿时就火了，赶忙吩咐织姬给兕丹坊治疗，而黑崎本人则要挑战市丸银。

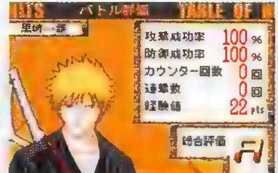
刘洋羊	生命中，每走一步都要想清楚，它可不像游戏，它不会给你load的机会。
读者资料	男，19岁，内蒙古呼和浩特市二中高三12班，010020

黑崎一护 VS 市丸银



得意距离：远距离
得意属性：力

由于市丸银是远距离攻击型的，所以玩家在和他战斗前最好先调整一下招数，但是一定要留一个远距离的攻击招数，因为在对战刚一开始，双方相隔的距离都比较远，需要靠一次远距离的攻击来过渡去靠近市丸银（以后也是如此），再有就是对市丸银使用连续攻击是行不通的，人家毕竟也是个队长，相同的招数在使用第二次时他就会成功的防住，所以玩家一定要远距离攻击与近距离攻击搭配起来使用才可。远距离攻击打他费的HP会很少，所以需要玩家在近距离攻击上费他的HP多点，建议玩家用斩月刀进行攻击，不过使用一次会消耗掉3个攒灵压球，所以在之前要攒好了。他小雨一样，只要玩家离他距离很近，他就不会攻击玩家，所以在没灵压球的时候玩家可以和他在近距离周旋一会来积攒灵压球。再有就是玩家在发动远距离攻击的时候动作一定要快，不然就会被他抢先。防御方面只要选择相应的属性防御就可以了。

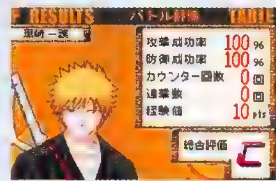


黑猫夜一看黑崎居然如此卤莽的和市丸银过了几招，连忙叫黑崎撤退。夜一这一叫名字可坏事了，市丸银知道原来刚才和他过招的人正是黑崎一护，那就更不可能让他们过去了，于是便在黑崎没有任何准备的时候用斩魂刀“神枪”射向了他。黑崎结结实实地中了市丸的那一招，顿时向后飞出了数米远，门也关上了，众人一看黑崎挨了如此狠的一记都以为他要不行了，忙跑过去看他伤的有多严重，可谁知黑崎除了感觉到疼痛以外身上居然没有一点伤痕。石田先是为此感到很吃惊，但是观察敏锐的他很快就发现了黑崎没受伤的原因——因为他用那把斩月挡在了胸前，夜一平静地走过来告戒黑崎平安无事是最重要的。正当2人交谈时，黑崎被突然一名冲过来的男子撞到了一边，那名男子看到黑崎一身死神的装束后立刻出言相损，黑崎那边自然是不会让他白骂，没多久两人便吵了起来，无论怎么劝阻也不管用。黑崎骂他是山猪原人并问他叫什么名字，那名男子大声的告诉黑崎他就是志波岩鹫并厚颜无耻的称自己是西流魂街的“深红の弹丸”，自称是连续14年蝉联“最想叫他是西流魂街老大的人”榜首，还说自己是西流魂街里最讨厌死神的人，说完便与黑崎打了起来。

黑崎一护 VS 志波岩鹫

得意距离：远距离
得意属性：技

前面的市丸银怎么打，基本上他就怎样打。对战刚开始时注意先用一次远距离攻击做过渡来靠近他，由于对他使用连续攻击基本上是也行不通，所以最好是近距离攻击和远距离攻击搭配起来使用。但是与市丸银不同的是志波岩鹫总是喜欢到处乱跑，所以玩家一定要死死地按住"前"，不要给他一点机会。发动远距离攻击时动作要快，争取抢在他的前面发招，打完后马上移动到近距离。



尽管志波岩鹫败给了黑崎，但是还是不服那个“黄毛蒲公英头”，又要和他再打，结果却被突然出现的志波岩鹫的姐姐志波空鹤制止住了，由于夜

一很早以前就和志波空鹤认识了，所以空鹤看在夜一和浦原喜助的面子上决定帮助这帮小鬼进入“瀞灵廷”。

众人跟随空鹤来到了她的家中，黑崎他们发现了一个很高的东西，空鹤告诉黑崎他们说这个叫“志波空鹤专用巨大火花台”，她将用这个装置把他们送到“瀞灵廷”。石田觉得空鹤在和他们开玩笑，大叫地说这个东西只有可能送他们去西天，空鹤并没有理会他这个，而是告诉众人不要以为保护“瀞灵廷”只有周围的“瀞灵壁”而已，“瀞灵壁”是由死神界也相当稀有而且能够完全阻断灵力的名为“杀气石”的矿石所制成的，所以不用灵力在墙壁上打个洞是进不去的，而且比较麻烦的是它会从切断面分解灵力的波动，“瀞灵壁”会借助这种波动从空中到地底都被一个球状的防护招所包围着，所以要想进入就需要她自己开发的“灵珠核”，只要按住它并输入自己的灵力就可以形成一个炮弹，然后用这个大炮把他们发射出去并让众人即可开始练习怎样把灵力输入灵珠核里。

输入灵力

这个游戏很简单，只要玩家不断按A，让灵力不断变大就可以了，随着灵力的变大，它会上下左右的晃动，玩家此时要主要调整它的位置，只撑过15秒就算过关，灵力消失了就算失败，失败3次会自动学会，不过就没有奖励了。成功后，玩家可以得到一定的点数。

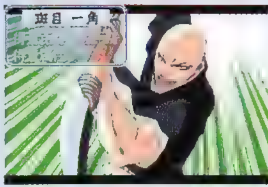
等众人都成功后，空鹤使用大炮把他们送走了。大炮发射后，虽然众人突破了防护罩，

但是因为一时的疏忽，黑崎等人被分为了三路——茶渡一路，织姬与石田一路，黑崎与志波岩鹫一路。与此同时，在“瀞灵壁”里，护庭十三番队开始了对黑崎等人的捕捉……

瀞灵廷·战端篇

进入“瀞灵廷”后，正当黑崎与志波岩鹫争吵时，第十一番队的斑目一角和凌濑川弓亲突然出现了，志波岩鹫感觉到了强大的灵压，立刻撒腿就跑，斑目一角负责对付黑崎，凌濑川弓亲负责去追赶逃跑的岩鹫。

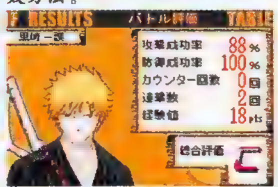
黑崎 一护 VS 斑目 一角



得意距离：近距离

得意属性：技

由于斑目一角是近战的人，所以玩家在对战前可以考虑把招数都换成远程攻击的招数。对这个使用远距离的连续攻击十分有效。在对战的时候注意调整好距离，尽量的靠后，必要的时候玩家可以靠先选择攻击再取消的方法来调整距离，这也是积攒灵压球的有效方法。



胜利后一角倒了下去，好心的黑崎救了他。等一角醒来后，黑崎开始盘问他露琪亚被关在了哪里，一角死都不说，仅仅告诉了黑崎他们的队长是相当强的。黑崎突然想起了刚才逃跑的岩鹫，于是马上去找他了。在黑崎走后不久，第十一番队队长便赶到了并从一角那里了解到了一点关于黑崎的实力状况。与此同时，凌濑川弓亲已经追上了逃跑的志波岩鹫并立刻和他打了起来。

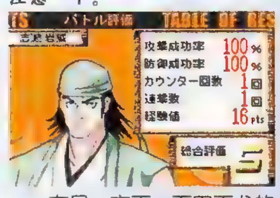
志波 岩鹫 VS 凌濑川 弓亲

得意距离：远距离

得意属性：灵

由于志波岩鹫本人都是远距离攻击的招数，而凌濑川弓亲既有近距离的攻击又有远距离的攻击，所以此战需要玩家在跑动中和防御中积攒灵压球。不过此战也有简单的一面：在玩家用远距离攻击"射击"这招的时候，敌人是不会去防御的，所以玩家可以利用这点使用连续攻击来打他。

注意：志波岩鹫的发招摆动条和黑崎差很多，玩家需要注意一下。



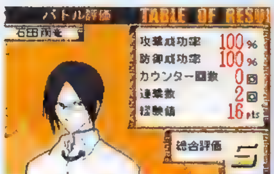
在另一方面，石田雨龙的行踪也被发现了，并很快与一贯坂慈楼坊展开了对决。

石田 雨龙 VS 一贯坂 慈楼坊

得意距离：远距离

得意属性：技

石田的招数也都是远距离的，不过值得庆幸的是一贯坂慈楼坊这家伙的招数也都是远距离的，所以在玩家没有攒灵压球的时候可以在近距离和他耗一会，待攒好了再去打他。在攻击的时候玩家最好次次能打出"perfect"，否则他就能成功地防住。如果玩家一上来打好了就能一下费掉他一半的ＨＰ。



与此同时，黑崎找到了志波岩鹫，但是他们现在的形势却很不乐观，因为他们正在被第十一番队追杀！第四番队某队员的突然出现让黑崎他们看到了一点希望。黑崎当即抓住了他作为人质以求己方脱身，可谁知第十一番队的人恰恰很讨厌第四番队的人，见死不救，黑崎这下彻底的失算了，无奈之下与一名队士展开了搏斗。

黑崎 一护 VS 队士

得意距离：近距离

得意属性：力

对付这个小喽罗有一个连到死的连续攻击法（在战斗刚一开始时就发动攻击）："刺突"×4，然后再接一个"一月闪"就可以搞定他了。不过这样做得到的点就只有两点。

成功的解决掉那帮喽罗后，黑崎与志波岩鹫总算暂时脱险了。外向的黑崎问那个人质叫什么，那人唯唯诺诺地说自己名叫山田花太郎，随后黑崎他们又从他的口中得到了一条重要的情报——朽木露琪亚被关在了"忏悔宫"里。在黑崎等人的逼迫下，弱小的山田花太郎决定为黑崎带路。

二人在山田花太郎的带领下来到了下水道，山田告诉他们下水道遍布整个"瀞灵廷"，要想畅通无阻的去任何一个地方，走下水道才是王道。志波岩鹫疑惑地问他难道不会有其他的人进入这里面，但是这一问恰恰触到了山田花太郎的痛处。原来能够完全掌握这里复杂结构的就只有他们负责救护的第四番队的人，由于他们队的实力很弱，所以经常被派去打杂，久而久之就对下水道十分了解了，黑崎听了心里很是不解：既然是敌对关系，为什么还要如此的帮助他们。山田花太郎诚恳地回答说希望黑崎他们一定要救出露琪亚小姐，因为他在六番队打杂时，是露琪亚小姐给了他信心并让他度过了一段美好的时光。黑崎听后下定决心一定要把露琪亚给救出来。

经过漫长的下水道，黑崎等人终于重见了光明，正当众人为此时以身在"忏悔宫"门口又没被别人发现而庆幸时，突然一个人出现在了众人面前，他就是第六番队的副队长——阿散井恋次，二人没说上几句话便进入了战斗。

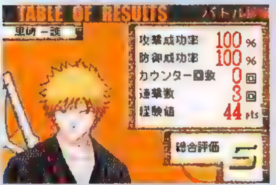
黑崎 一护 VS 阿散井 恋次

得意距离：远距离

得意属性：技

在战斗中阿散井恋次的移动总是飘忽不定，所以要想用靠前面说过的方法来积攒近灵压球是不现实的，所以玩家除了"斩月"，其余的招数最好都换成远距离的，使用远距离

的连续攻击时要不断的换招来打，这样一般他防不住。再有就是他的防御力比较高，所以玩家在位移时最好随着他移动，不过不能平行移动，要时刻向斜上方移动，当他撤到了后面时，玩家一定要先行发动攻击。



在黑崎奋力一击下，阿散井恋次的斩魂刀被黑崎的“斩月”给打断了，他彻底的败了并在倒下前抛开了面子嘱咐黑崎一定要救出露琪亚，黑崎答应了他，但是由于刚才的打斗所消耗的体力太多了，结果也倒了下去。祸不单行，突然有四、五个人向这边跑来，志波岩鹫见势不妙，忙抱起黑崎逃走了。志波岩鹫把昏睡过去的黑崎带到了地下道里并询问山田他的伤势怎么样，山田说虽然黑崎的伤势不乐观，但是他只需一晚便可把他治好。

忏罪宫·死斗篇

在另一条路上，茶渡也在寻找着“忏悔宫”，并在路上与一名队士进入战斗。

茶渡 泰虎 VS 队士

得意距离：近距离

得意属性：力

对付杂兵是最简单了，以下为茶渡远距离攻击的瞬杀：“パソチ”×5。

注意：在打之间要事先调好此招。茶渡的发招条很不好掌握，看准了再按。

灭掉这个队士后，茶渡继续向“忏悔宫”进发了……

与此同时，黑崎终于醒了过来并再次与志波岩鹫一同前往“忏悔宫”……

另一方的茶渡没走多远，就碰上了八番队第三席丹乘寺辰房，双方均没对话就进入了战斗。

茶渡 泰虎 VS 丹乘寺 辰房

得意距离：近距离

得意属性：力

这次的第三席可以说是面的可以，连普通队士都不如，以下为瞬杀的招数："パソチ"×4。

我方胜利后第八番队队长京乐春水登场了……

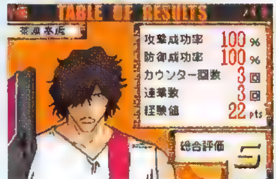
与此同时，在黑崎那边，他们突然感觉到了一股强大的灵压，发出这股灵压的人正是第十一番队队长更木剑八。

茶渡 泰虎 VS 京乐 春水

得意距离：近距离

得意属性：技

由于京乐春水是近距离攻击型的，所以玩家在打之前最好都调成远距离的招数。注意：京乐春水的移动速度相当快，所以需要玩家发动攻击要快，为了防止己方处于劣势，建议玩家在发动攻击后留下一个灵压球，这样在自己没有灵压球的时候可以靠先选择发动攻击再取消方法来攒灵压球。



尽管在此战中茶渡稍占上风，但队长的实力可不是吹出来的，茶渡最终倒在了京乐春水的剑下。

黑崎 一护 VS 更木 剑八

得意距离：近距离

得意属性：力

与更木剑八打势必是一场

王天愚	目前本人为PG花费365.8元，总高度31厘米，报告完毕！
读者资料	男，22岁，上海市南车站路149弄87支弄2号，200011

苦战，因为他的防御力太高。在刚一开始，更木剑八是不会移动的，在玩家率先攻击他一次后他才会动，并且第一次攻击无论玩家使用什么招他都会防御住，打他只能在跑动中积攒灵压球，他的招数有力的也有技的，在防御的时候在这两者之间选择就可以了。

注意：在玩家的灵压球大于三个时攻击他，他基本上都能给防住，所以最好在灵压球三个以下时发动攻击。

胜利后，更木剑八愤怒了，摘下了眼罩，灵力顿时大增，一下子便击倒了黑崎。正当黑崎绝望时，斩月的出现帮助黑崎重新找回了自我并与灵力大增后的剑八再次进入了战斗。

黑崎一护 VS 更木 剑八

上一战怎么打，此战就怎么打，基本没变化，但是此次的更木剑八会主动攻击，他的攻击以技的攻击居多。

胜利后，双方都倒了下去……

四深牢·终局篇

解决掉剑八后，志波岩鹫一人在山田花太郎的带领下进入了"忏悔宫"。但很不顺利，他们没走多远，行踪便被发现了，志波岩鹫无奈地进入了战斗。

志波 岩鹫 VS 队士

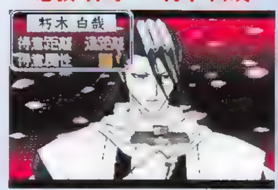
得意距离：近距离

得意属性：力

队士永远是最简单应付的，只要玩家在招数上轮换着使用就可以顺利解决了。

胜利后，两人终于找到了关押露琪亚的牢房要把她救出来，突然一股极为强大的灵压袭来，发出这股灵压的人便是第六番队队长朽木白哉，虽然志波岩鹫很想逃跑，但是此时已经来不及了，只好抱着必死的心去迎战了。

志波 岩鹫 VS 朽木 白哉



此战由于剧情安排，玩家不可能胜利。

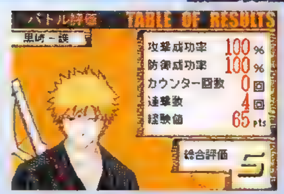
当白哉正要下杀手时，浮竹十四郎突然出现并制止了白哉，突然一股强大的灵压袭来，浮竹十四郎与朽木白哉都为如此强大的灵压所震撼，正当浮竹十四郎猜测是谁时，那个人突然从天而降，他就是刚刚才被夜一救醒后疯狂赶过来的黑崎一护！黑崎到了后马上与朽木白哉动起了手。

黑崎 一护 VS 朽木 白哉

得意距离：远距离

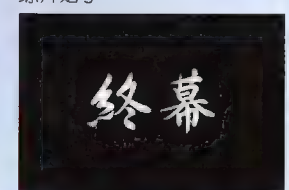
得意属性：技

朽木白哉作为最后BOSS，可以说是强到极致，不仅防御



力超高，攻击力也超高，并且还具备了瞬间移动的能力，一下子就可以移到你的身边并发动攻击。但是他并不是无懈可击，因为他有个致命的弱点，那就是在他刚上的时候他是不会主动去移动攻击的，所以玩家只要调整好距离不断地发动远距离攻击就可以了。

胜利后就是片尾曲了，但是玩家先不关机，因为动画版剧情并没完。虽然黑崎战胜了白哉，那也只是侥幸而已，正当白哉要发挥真正的实力去杀掉黑崎时，夜一突然出现并刺倒了黑崎。此举看似荒谬，但夜一实质上是在救他，夜一托着黑崎轻松地逃走了，因为她是被称为"瞬神"的人。夜一把黑崎去后提议要训练黑崎，一心想要救人的黑崎自然毫不犹豫地答应了，于是残酷的训练开始了……



让人[illegible]我们的太阳系列[illegible]《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》[illegible]GBA[illegible]

系统介绍

本作基本沿袭了系列一贯的玩法，让老玩家很容易就能上手并进入状态，但同时为了照顾到新玩家而刻意让主角太阳少年加戈失忆，一切能力都将从头学起，相比于前两作，本作将1代引以为豪的太阳枪系统和2代大受好评的武器系统综合于一体，让攻击方式更加多彩，也照顾到了更多口味的玩家，再加上各种属性的魔法以及新增的变身要素，游戏的难度确实是降低了不少，反而更突出的是游戏当中的解谜性和自由度。

本作新增要素

(1)新设TRC值，当太阳少年加戈的TRC槽满的时候，拥有太阳之血且通过吸血鬼暗黑之血复活的加戈将能够操纵光与暗的两种强大的力量，这两种力量将能使其成为太阳加戈或暗黑加戈状态，在此状态时的加戈拥有特别的攻击方式和超强的能力，随着时间的流逝TRC值减少，当其为0时则结束该状态。

(2)新增棺材摩托，将系列前作的棺材改装为摩托，成为两用型的以太阳能为动力的特殊机器。摩托的组件与性能也都将完全由玩家自己来DIY，全部的组合方式多达30000种以上。而本作中加戈在各地点间的穿梭往来不再是徒步进行而是改为摩托竞速的方式，在该过程中面对障碍物和敌人也可以使用摩托上的太阳能武器进行攻击。另外摩托竞速也成为本作通信对战的主题之一，搜集赛道与好友联机进行太阳能摩托的暴力竞速，想必其乐无穷。

(3)武器、道具、锻冶、装饰等要素的大幅度增改，让人新意无穷，而且怪物图鉴也作了较大的调整。

游戏基本方式

与前两作一样，首先是需要进入迷宫，在阳光难以到达的迷宫深处找到暗之一族的敌Boss并与之战斗。在战胜敌Boss之后用棺材将其封印，然后再拖运棺材至净化器处，打开

陈涛	为什么所有的游戏都是这样，游戏通了但里面的小游戏却没全通。
读者资料	男，20岁，广西省南宁市民族大学20号广西科技馆，530022

四个方向的净化装置利用阳光开始进行暗之一族魔物的净化，成功结束之后再驾驶棺材摩托前往下一个地点去开始另一场新的战斗。

基本操作

A	蓄积阳光、决定
B	普通攻击、取消
L	发动魔法
Start	系统菜单
Select+R	更换当前武器
Select+L	更换当前魔法
Select+B	更换太阳枪属性

其他的具体操作如敲墙、走狭路、变身状态后的操作方式等请参照后面攻略部分的详细解说。

密码称号

系列一贯的密码和称号系统也继续沿袭，这里提供几个前作密码给大家参考使用。

[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]

[illegible] [illegible]
ふちむまたむ [illegible]

わちたれまよ [illegible]
[illegible] [illegible]

ふくしこぬつ [illegible]
[illegible] [illegible]

[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]

主要角色介绍

太阳少年　加戈

游戏的主人公，最大的特点是其能够借用太阳之力作为自己的能量，继承了自己父亲红林戈这个被称为最强的吸血鬼猎人的遗志和操纵太阳力的技术，并且还有太阳使者御天子大人这样一位好搭档，在前两作分别于死之都和太阳都市消灭了暗之女王贝鲁以及吸血鬼后的加戈将驾驶着棺材摩托奔走于世界各地并拿起自己的太阳枪"gun del sol"继续与暗之一族的怪物们作战。在前作圣·米戈鲁的战斗中曾被吸血鬼化而拥有暗黑状态的加戈，本作中其已能够将自己身上的暗黑属性暂时抑制在随身所带的父亲的遗物"深红围巾"当中，只有当其有必要时才释放出这力量。但在本作中加戈一出场就不知被什么人也不知怎么回事的就给关押在了地下牢狱的最底层，不仅仅被暗黑力量所封印，更严重是他已完全失去了记忆……

太阳使者　御天子大人

有着向日葵外形的他是降临到大地上的太阳意志的代理者，也被称为天鼓大人，他不仅时刻与加戈相伴并对其进行指导，而且还在共同作战时进行着支援，他守护着所有太阳所孕育出来的生命，并坚决地与通过吸血变异成为不死一族的暗黑势力相对立，并且他对于不死一族们的资料都了若指掌，早年其也曾与加戈的父亲红林戈并肩作战过，在本作一开始御天子大人所要做的就是尽快帮助加戈恢复以前的记忆。

未来少年　托里尼特

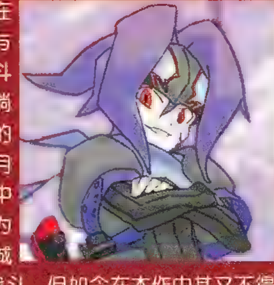
本作中新登场的人物，其自称是穿越时空来自于暗黑势力所支配的"未来世纪"的宝藏猎人，而这次他的使命则是探寻"传说的战士"，而他实际上也正是那传说中的战士的后代子孙，但他本人对于这项任务是没有一点干劲的，因为他所在意和贪恋的仍然还是宝物，甚至于在危急关头也是如此，也许这还是由于存

刘春泽	各位对掌机游戏热爱的兄弟姐妹们，如果你们在议论某个掌机游戏时，能加上小生一个，小生很感谢。
读者资料	男，18岁，内蒙古包头市昆区包钢五中高三5班，014000

在于其内心的以自我为中心的主观意识所造成的吧，不过也正是冒冒失失的他的出现才无意中破解了受困于地下牢狱中加戈的封印。

暗黑少年　萨巴塔

在前作中初次登场的擅使月光魔法的、加戈之兄萨巴塔，也被称为月光仔，其自小由暗之女王贝鲁养育并长大成人，有着与加戈的太阳枪完全相对立的能吸收月光能量的暗黑枪"gun · del · hel"为武器，同时还能掌握着一系列的暗黑魔法，另外他也还是暗之一族中的佼佼者。不过在当其得知自己的真正身世后则一直将母亲、也就是月之巫女"月下美人"的遗物"月光围巾"带在身边。之前在与终末之兽的战斗中因身体中流淌着的母亲之血的觉醒而焕发出月光力量，前作中曾与加戈共同为驱赶走太阳之城的暗之一族而战斗，但如今在本作中其又不得不回归暗黑与加戈相对立，他不仅与暗之一族的魔物四人众一同行动，并且还将继承和操纵着能让世界走向毁灭的破坏之兽……



冒险攻略

注：为了方便于游戏进程的说明，本攻略中所有地图上所标注的字母标记均为自定义。

世纪末，人类逐渐忘记了太阳的存在，在不死的暗之一族的侵袭下，这个世界陷入前所未有的恐慌，为了拯救这个世界代表着最后的希望的战士们仍然活跃着，然而破坏之兽的即将觉醒，又将让世界陷入永远的黑暗中。

在月之一族的封印下的破坏之兽，却因为体内流淌着月族之血的暗黑少年萨巴塔的接近，而逐渐被唤醒，而萨巴塔也正将是那个继承和控制破坏之兽万纳鲁冈多之魂的暗黑一族的新主宰……

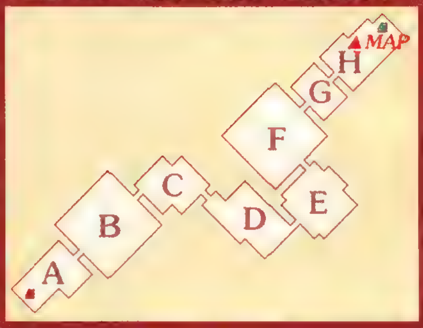
墓地地下牢狱

不知怎的陷入一片黑暗，仿佛是在梦境中，加戈似乎见到了哥哥萨巴塔，他告诉加戈自己是代表银河意志的暗黑少年，受命于暗之女王，今后将可能与其为敌，说着说着，萨巴塔体内的月之血开始发作了，其自己也难以控制暗物质之力，终于……，又是一片黑暗

醒来后的加戈正处于地下牢狱的最底层，不清楚自己怎么会在这，也不知道自己是谁，看起来似乎是丧失了记忆，帮助其恢复记忆并从这里脱出的任务就交给御天子大人了，首先是告诉他本身作为太阳少年的使命，而自己则是与其并肩作战的对付暗之一族的太阳使者。

← [illegible]

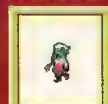
而目前所要做的就是尽快逃出这个地下牢狱，因为加戈完全丧失了记忆，所以包括战斗方法在内的一切知识都还得从头学起，所以接下来从地下三层（B3F）起要一边战斗一边进行教学。



↑墓地地下牢狱 B3F

◆B3F-A

首次遇敌，是最常见的那种魔物No.21的青鬼，其动作迟缓，以吐唾液的方式进行远距离攻击，像这类不死族其视觉都很弱，通常都是依靠听觉来进行判断，可以多练练从背后攻击，左右两宝箱里都有能中程度回复能量的太阳之实。

	NO.21 青鬼	
	类型	不死族
	属性	暗黑
	特征	唾液远距离攻击

◆B3F-B

虽然是地下，但这房间中间也有天窗，可以通过透进的太阳光按A键蓄积能量，同户外效果一样。右边太阳之实1个，左下方有能中程度回复HP的大地之实。

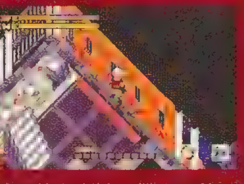
王纯	除非GBM价格很低，否则还是要先入手NDS。
读者资料	男，20岁，天津市河北区江都路惠山里22门103，300250

另外就是关于提示板的解说，其上面记录是先辈冒险者们留下的记录，对着其按A键阅读，不仅有一些迷宫冒险的基本知识，而且当对于谜题一筹莫展时，看看这个很有帮助。

◆B3F-C

敌人是两个青鬼。

◆B3F-D



这里一进来就有挡路的木箱，对着其按方向键不松推开即可，而要通过上端墙壁的狭路，则首先要对着墙壁按着方向键不放，接着再同时一直按着将要移动的矢量方向，这是一种基本技巧，将来会经常用上。

◆B3F-E

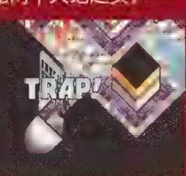
上方房间的宝箱里有太阳枪的霰弹枪部件（ウィザード），装备后可用select+R进行切换。敌人是两个魔物No.05的蜘蛛，要小心其布下的蜘蛛网，若不慎被困，可连按方向键摆脱，当用太阳枪进行射击时可以看见蜘蛛网。

	NO.05 蜘蛛	
	类型	动物
	属性	大地
	特征	能结网阻碍目标行动

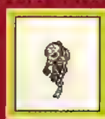
◆B3F-F

物品有两个太阳之实和两个大地之实。

◆B3F-G

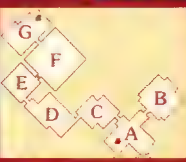


这里将首次遭遇Trap，也就是必须击败敌人才能够通过此处，对方是魔物No.38的骷髅，行动很笨拙，不过其是不会被物理攻击所完全消灭，被击倒后是能够再复活的，所以只有用太阳枪或光属性之类的需要消耗能量的攻击才能将其彻底消灭，在今后的关卡会经常遇到它。物品有1个太阳之实。

	NO.38 骷髅	
	类型	非生物
	属性	无属性
	特征	不会被物理攻击击败

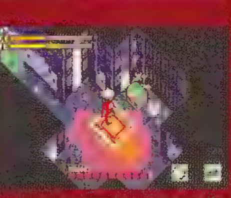
◆B3F-H

刚进入就突然乱入一个以前从未见过的魔物，并盗走加戈身上的1个太阳之实，这里的宝箱里得到地下牢狱的地图，接着上楼进入到地下二层（B2F）。



↑墓地地下牢狱B2F

◆B2F-A



右侧有个重量开关，踩上去就会在旁边出现宝箱，得到一把剑，使用剑这类的武器进行物理攻击时不消耗能量，而且可以破坏一些木箱和石块，当然也是select+R切换。

◆B2F-B

物品：1个大地之实

魔物：4个蜘蛛

◆B2F-C

这里有不少魔物No.10的蝙蝠，如果被其包围着狂咬的话还是很危险的，所以还是尽快通过这里不理会它们为好。

	NO.10 蝙蝠	
	类型	动物
	属性	风
	特征	以群咬来进行攻击

◆B2F-D

可以用剑砍掉左下侧木箱走过去，当然也可以从上侧的狭路贴墙走。

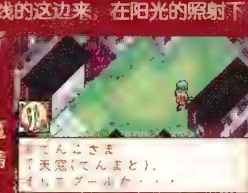
◆B2F-E

这里的铁门需要砍下开关后将其打开，在今后的关卡里也是经常会碰到的。

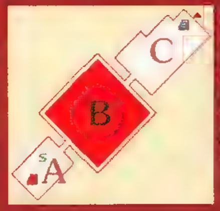
◆B2F-F

这里又有天窗，正好还有3个青鬼，其实作为不死族的它们最怕的就是阳光，利用其依靠听觉来进行判断这一点，贴着墙壁按A键来敲壁，将它们吸引到有光线的这边来，在阳光的照射下，它们即刻就化为了乌有。

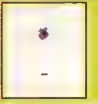
◆B2F-G



这里有4个魔物No.69的吸血精灵，其是由暗黑物



质所形成的，同样也很怕光，属于死缠烂打的幽灵族，一旦被其粘附上要立即不断按方向键来摆脱，接着上楼到地下一层（B1F）。

	NO.69 吸血精灵	
	类型	幽灵族
	属性	暗黑
	特征	能吸血的精灵虫

◆B1F-A

这里将又能见到太阳柜员机，是太阳银行的魔法机器，能将自己在太阳银行中存款连同利息折算为能量在需要的时候提取出来，按A进行提取。

◆B1F-B

进行地下牢狱的BOSS战，对手是魔物No.053的铜盔甲，因为体型巨大所以行动速度和转身都很慢，攻击力也不强，绕到其背后去攻击吧，不过就算是正面直接与其血拼也是加戈占绝对上风，胜利后出现宝箱，得到"暗黑少年萨巴塔(A)"的人物图鉴，今后可在圣·米戈鲁的图书馆里查阅。

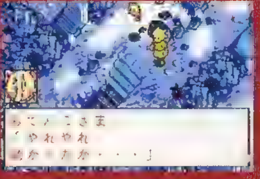
	NO.53 铜盔甲	
	类型	非生物
	属性	无属性
	特征	青铜制的盔甲，速度慢

墓地地下牢狱 1F

来到墓地地下牢狱的出口，但这里的门上却有暗之封印，倘若没有人从外部来解开的话，加戈和御天子大人无论用什么办法都永远不可能从这里逃脱出去。

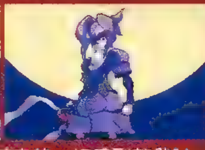
而就在这时，在地下牢狱外的墓地上，一个穿着蓝色雨衣的奇怪少年从天而降，碰巧的是掉落下来的他正好砸坏了那个封印着加戈的墓碑。不过这少年却自言自语地说着一些什么诸如时间转移和世纪末的世界之类的话，并且还提到了这个世界的"传说中的战士"，而当他看到墓碑上写着"太阳少年加戈眠"几个字，仰天一看那强烈的月光，才发现这里是被暗之势力所笼罩着，随即长长地叹息了几声后就大摇大摆地离去了。

另一方面让正为受困于地下而一筹莫展的加戈二人感到意外的是他们发现封印的力量在逐渐减弱，于是御天子大人让加戈用太阳枪对着封印攻击，果然成功地打破封锁，脱出墓地的地下牢狱。



不过就当二人正高兴于此时，萨巴塔出现了，并击倒了二人，在昏迷中二人仿佛看到了在强烈的巨大的月光下出现的魔物四人众，不停地叫嚣着太阳的时代即将结束，世界将由暗黑势力来统治，而站在他们后面的正是萨巴塔……

没过多久，被击昏的二人清醒过来了，御天子大人向失忆的加戈介绍到，刚才那个萨巴塔正是他的亲哥哥，但因为其一直由暗之女王抚养长大，所以加入了暗之一族。就在这时一个熟悉的声音也出现了，没错，就是伯爵，他居然又复活了，其元神所化的血蝙蝠飞过来，并得意地告诉加戈二人，他们暗黑势力的破坏之兽就快复活了，那时就将是这个世界的末日，要想阻止其复活并且不让世界崩坏的办法只有一个，那就是击败萨巴塔，而他其实正是破坏之兽万纳鲁冈多之魂的后继者，伯爵劝加戈觉悟，不要与他们暗黑一族为敌，倘若加戈执意要挑战的话，其和魔物四人众也都将在太阳之城的东方随时恭候着他，说完就带着得意的笑声扬长而去了。



正当加戈为这突入其来的一切感到茫然时，御天子大人则提醒着加戈，告之作为太阳少年的他与暗黑势力间的战斗是注定的宿命之战，为了不让暗黑势力让破坏之兽复活的计划得逞，所

以就应该前往东方先去讨伐伯爵和魔物四人众，不过现在需要先返回加戈所居住的太阳都市圣米戈鲁，稍作休憩整理，待次日日出后再出击。

太阳都市　圣·米戈鲁

圣·米戈鲁Map

本作对于加戈活动的大本营太阳都市圣·米戈鲁作了相当大的改动，将前作的自由移动的大地图方式改为了小地图的地点选择，所有设施在一个画面内一览无遗漏，倒是显得非常方便，下面在进行该部分的剧情进程介绍时也将对各设施进行详细的说明。

◆A——加戈的家

回到家中，加戈对于眼前的一切显然感到陌生，完全不认识被其很不礼貌地呼为"穿着围裙的少女"的史密乐和"可疑的男子"棺材屋老板，御天子大人只好向他们解释关于加戈记忆丧失的事。

> 棺材屋老板，由于失去爱人而遭受到严重打击的男子，也因此迷失了自我，常年沉迷于棺材的研究当中，不过他也终于研制成功了终极的棺材——棺材摩托。

作为前作棺材屋的老板，已研究出棺材摩托的他现在居然常年驻扎在加戈的家中，他向加戈介绍了自己的新发明后，只见地上的一口棺材转眼间就变为了摩托车，成为搭载了太阳能装置的魔法机器，既可用作封印不死一族的传统棺材，也可以成为摩托让加戈驾驶，随后他将摩托赠予了加戈，让他为其取名，另外今后还可以在这里更换部件进行升级，能获得的部件种类相当丰富，包括车体、武器、引擎甚至于颜色等，因此可组装出的棺材摩托也将有3万种以上。

> 史密乐，史密斯的乖孙女，在前作中初出场，负责掌管着太阳街的仓库，现在是加戈的私人管家。

现在的史密乐是在加戈的家中管理仓库，除了可以存放多余的物品外，还掌管着玩偶精灵，而加戈的床对面所放的那个御天子大人太阳使者的玩偶其实就是其中的一个，全部共有10种，除了初期拥有的太阳使者外，其他的都要在游戏中去获得，当10个玩偶全部凑齐后，将能从史密乐处获得ドールマスター的称号。平时加戈与摆放着的玩偶精灵交谈的话将则能获得一些特别的效果，并可以在史密乐这里通过"ぬいぐるみ"的选项来更换摆放的玩偶，不过每天最多只能更换三次，想要再更换的话就要等到第二天了（这里的"天"以玩家现实生活中的实际时间来计算的）。另外就是史密乐只是白天为加戈管家，到了晚上她可还是要回自己家去的，取而代之的则是一个她的小玩偶。全部的玩偶精灵及与其对话后的特殊效果如下：

↑红宝箱就是随机大礼

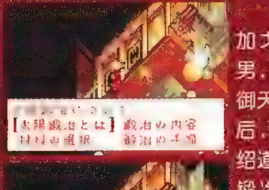
玩偶	名称	功效
	太阳使者	使HP值全回复
	太阳医生	能使各种异常状态恢复
	太阳醉鬼	能带来意外的宝物，与其对话后出门，再回到家时就会多一宝箱，物品随机
	太阳侦探	能够提供被通缉的魔物情报，对接受委托任务时非常有帮助
	暗黑使者	暗黑虫出现
	太阳音乐家	将能够进入本作的音乐模式欣赏游戏中的BGM、效果音和声优原声
	暗子和阳子	与其对话后再去银行将能获得高存款利率或低贷款利率
	洛克人	与加戈私交不错的洛克人，能使能量值全回复
	幻侠乔伊	在进行太阳锻冶时总能得到Great，并且还可使武器取得SP特殊效果
	卡奈尔	洛克人EXE5的卡奈尔队长，可使加戈的TRC值满

另外家里的宝箱还有个太阳枪所用的月属性透镜，要记得取得后装备上，今后用Select+B来更换太阳枪的攻击属性。全部的七种透镜及说明如下：

透镜·名称		说明·效果
	ソル	太阳之镜，能克制暗属性敌人
	ルナ	月之镜，属性攻击时不消耗能量，但攻击力减弱
	フレイム	炎之镜,能克制冰属性敌人,能点火或使冰融化
	フロスト	冰之镜,能克制炎属性敌人,能灭火
	クラウド	风之镜,能克制大地属性敌人,能破坏岩石
	アース	大地之镜,能克制风属性敌人,能催生植物使其恢复活力
	スター	星之镜,能将能量储存在太阳柜员机里

◆B——锻冶屋

被称为钢铁史密斯，冶炼屋的老板，史密乐的爷爷，是天才的铸造师，还曾教过加戈的父亲红林戈关于太阳枪的使用方法，但因自己的一只眼睛失明后就从此退出了战斗。

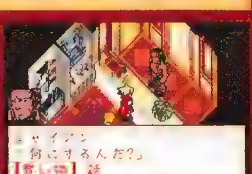


一见着史密斯，加戈呼其为初老之男，让人好不惊叹，御天子大人一番解释后，史密斯给加戈介绍道利用太阳之力的锻冶，称为太阳锻冶，可以打造出强力的武器或装饰品，若加戈想进行锻冶的话必须先学习完墙上提示板的基本内容，而锻冶材料则是需要有武器或装饰品。如果全部锻冶图鉴齐，将可在此获得アルケミステ（有炼金术师的意味）的称号。

需要注意的在进行锻冶时一定把握好力度，将火候控制在浮标所示的中央位置为最佳，而锻冶过程中的评价有Great、Good和Bad三种，当然评价越好所取得的锻冶效果也就越好，这主要体现在武器所附加的特殊效果方面。

◆C——武器屋

夏昂，被称为"风之战士"，其天生的职责就是守护太阳都市，而且他还是太阳四士族中唯一还生存着的人。因其对各种武器都很精通而成为了武器屋的老板。



同样的加戈一进来就呼前辈夏昂为长发男，不过当得知其失忆后夏昂又重新给加戈传授太阳魔法"风之祝福"，能够高速移动，不过在高速移动中所受到的攻击损害也是平时的两倍，可用select+L来进行魔法的选择，用L来发动。至于武器屋中所卖的武器与前作出入不小，不同等级的武器只有达到相应级别后才可装备。

◆D——旅店

扎姬，负责守护结界防止敌人进入的占卜之少女，拥有很强的魔法能力，是加戈的良师益友。

旅店里正在熟睡的长袜少女正是前作中教授加戈魔法的扎姬，因被加戈冒失地叫醒而大为惊讶，她送给其暗黑卡一张，可以方便地在冒险的途中当有能量需要时来召唤暗黑贷款的暗子。如果魔物图鉴齐全的话，可在扎姬这里来获得ダークハンター的称号，另外平时她这也可以进行占卜。

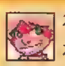
◆E——图书馆

图书馆管理员，其所属的为与暗之势力所对抗的地下行会组织，她擅长于封印术和护身术，是个深藏不露的人。

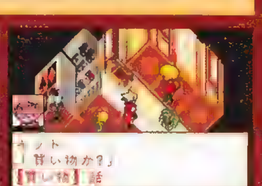
加戈称其为神秘的女性，让人无语，图书馆管理员其实现在是地下行会的主人，所以常常有不少的需要去退治暗之一族魔物们的特殊任务，有愿意去完成的冒险者都可以在她这里来接受委托，完成任务

当然也能获得一定的赏金和相关的奖励，而左右六个小书柜里放的就是任务委托书。另外图书馆另一大的功能就是用来进行信息检索，比如在左侧由下往上依次是目前加戈所获得的魔物图鉴、锻冶图鉴、人物图鉴和称号的相关资料。

◆F——装饰店



在装饰屋工作的青年，只要是店主不在的时候，他都会很随意地经营，比如送东西给别人或低价卖出……，总之他是一个非常讲义气和重人情的人。



这是本作新增加的装饰店，其实说通俗点就是防具店，而站在柜台前的正是前作中被加戈所救的小子，他一听闻加戈记忆丧失，就觉得这几乎是个灾难，还关切的问是否能治好。随后小子讲解了该店所卖的头、胴、腕、脚这四处的装备。因为正好是刚刚开业，他特赠送一宝箱给加戈，打开后得到一件装备于胴处的革铠（レザーアーマー），如果身上现金达到满值，将能在此处来获得コレクタ的称号。

◆G——道具屋

利塔，负责保护太阳树和负责培育太阳果实的大地之巫女，是加戈非常要好的朋友，不过她的性格其实挺火爆的，要是进行赤手空拳较量的话，还尚无能出其右之人。

加戈居然叫大地巫女利塔为丝带少女，要是平时他肯定不敢这么叫她，而利塔也惊讶于加戈的失忆，于是准备用她的拿手绝技"休克疗法"（其实就是暴力）来治疗试试看能不能让其恢复，尽管御天子大人一直劝阻，但利塔还是坚决地把加戈打昏了……HP也降到最低，而且之后醒来似乎也没有收到什么效果。

也许是感到有些过意不去，所以利塔特意送了装有道具的四个宝箱给加戈，里面是两个回复药和两个大地之实，今后买卖道具也都仍然在此，值得一提的是武器屋、装饰店和道具屋的付帐都是以太阳银行里的存款来进行支付。

◆H——棺材摩托店

与棺材兽爱好者一起突然出现的"鬼"教练，而为何他对于棺材摩托的一切都那么了解呢，他与棺材屋老板的关系又是……？

被加戈称为墨镜男的摩托教练，其拥有世界级的水平，不过最让人好奇的还是他的来历和与棺材店老板的关系。在他这不仅也可以进行棺材摩托部件的组装，而且还可以进行摩托竞速的试练，要是觉得自己的棺材摩托的驾驶能力还不强的话可以到这里来加强练习，也可以选择自己已收集到的跑道来进行记录挑战。

◆I——银行·贷款

这里有太阳银行的阳子和暗黑贷款的暗子，在阳子处可以进行存款，有一定的利息，但并不高，而暗子处则是进行借贷，利率却相当的高，并且还规定3天内必须还清。

◆J——时计塔

时钟的管理者，很难与其沟通，而且他说话相当粗鲁，好在与其打交道的机会并不算多。

那个小眼镜老人就是这里的管理者，可以根据需要在此调整游戏的时钟，但是每天只能调整一次（指现实中的时间）。

其实除了以上固定地点的人们之外，还有两位在随机地点出现的青年和老人，其都是曾经被加戈所救过的人，面对着失忆的加戈，他们也竭尽所能地教其一些东西来帮助他恢复。

当在圣·米戈鲁安顿好所有的事务并调整好状态后，那么加戈就可以出发前往太阳都市以东的方向了，首先的目标就是伯爵所在的死灰之街。

——未完待续

李唱	玩掌机，将会成为一种时尚。
读者资料	男，15岁，江苏省南京市下关区安怀村460号59号楼102室，210037

ROCKMAN EXE5 DS

ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ

TWIN LEADERS

洛克人EXE5DS 孪生领袖

NDS	CAPCOM	2005.07.21	5040日元
	卡带	A · RPG	1~8人用

此次的DS版是集合了GBA上两个版本的综合作，虽然看似炒冷饭，但还是很有味道的，增加了开头动画，甚至还有主题曲，虽然只有半分钟左右，但已经足以令FANS们感动。音乐重新制作，加入了大型网络用的地图系统，但地图是以道具形式出现的，需要找到后才能看。触摸屏的运用不算很多，但也足够。语音相当丰富，无论上线，邮件，还是战斗时使用攻击性芯片都能听到配音，连灵魂融合都能清晰地听到热斗喊出魂的名字，至于同伴那里只有队长才有配音。本作最大的特点在于可以团体作战,在热斗家的主页上出现了新的传送点，在那里下载队员的数据后就可以带着他们一起冒险了，战斗时可以用触摸屏随时切换队员，不过只能换3次。另外还有个小要素：热斗和朋友们添加了新的表情……

剧情攻略

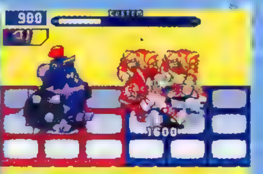
一间办公室里，两个研究员不知在商讨着什么，至于他们的身份，目前还是个谜……

在我们的主角家,洛克人又在大声呼叫热斗，原来我们的主角正趴在桌子上打呼噜呢。热斗终于被吵醒了,准备上网,可上线台词才喊到一半就听到了妈妈的呼声。一共会收到3份电子邮件（洛克人会提示使用下屏控制），是教学系统的一部分,讲解有关上线、卡组和道具的基础知识,朋友们也会发来3份邮件讲解下屏的操作方法。到客厅去找妈妈，这

回的任务是到秋原网络2区送东西,可刚进入主页就碰上了3个美多露病毒,进入战斗教学模式。这是历代的惯例,按照对话中的规定选择芯片后灭敌3次即可通过，随后进入秋原网络，直奔秋原2区,途中会遇到一些朋友（萝露、气力人和格莱德），顺道打个招呼吧，在秋原2区的右边可看到传送点，进入后与红色领航员对话，收到爸爸的邮件，查看邮件内容，原来是让热斗去科学省看样东西，走之前别忘了和妈妈说一声。既然是看东西，干脆叫朋友

一起去吧，在各自的家里找到朋友并对话后再来到车站就准备出发了，当众人进入科学省的大门时，镜头转向远处一辆黑色的轿车，难道是被跟踪了？来到2楼的办公室，没想到看样东西还需要ID卡，老爸让热斗去他的电脑旁取卡，此时警报响起，各地的网络受到不明领航员的入侵，就在这时，一颗毒气弹滚出来，众人均被熏倒，3个带防毒面具的人走了过来，随后又跟着出现了一个独眼男人利卡尔，看来此人就是他们的首领了，他命令手下将热斗的老爸带走，连朋友们的PET也顺手拿了，由于热斗昏倒在爸爸的电脑边上，那里有墙挡着，所以躲过了一劫。

热斗被恶梦惊醒，妈妈就在身边，从其口中得知自己已经睡3天了。想到爸爸被抓的事，热斗决定前去营救，不过这件事实在太危险，贸然行事肯定会遭到妈妈的阻止，现在只能先查找利卡尔这个人的线索了，先从被入侵的网络开始找吧。进入秋原网络后，热斗大吃一惊，原来整个网络都变得很暗，看来被占领之事已经确定无疑。来到秋原2区的一扇大门前与一个紫色领航员开打，战斗过后收到科学省的邮件，当热斗正在怀疑是否和爸爸有关时，那个被打败的家伙竟然逃了，秋原3区被巨大的门挡住，无法进入，先去科学省看看发生了什么事吧。车站前遇到美露，与其对话得到萝露的芯片以及她的主页钥匙。来到科学省的大厅，一位工作人员冲了出来，还没来得及问清楚发生了什么事就跑掉了，此时门已上锁，需到2楼爸爸的办公室拿ID卡。调查爸爸的电脑桌即可获得ID卡，马上进入那个被锁的房间，在电脑前上线，来到メインシステム的电脑，这个网络里有谜题，在一个写着276的数据块前与网络精灵对话后开始解迷，调查其中一个数据块后再调查另一个数据块即可进行交换，直到把数据换成正确的为止，看似简单，但却有次数限制，如果次数用完将进入战斗，而且除了数字以外还有各种日文假名，不懂日文的玩家可能要费点事了。1区的3个分别是762、インコ和ウサギ・タヌキ。当破解第3个数据块时，需踩上方的按钮才能打开通往2区的电子门。2区的3个分别是キャノン・ミニボム和ミギテ・コユビ・マブタ和53214，一路上同样要踩按钮开门，轮到第3个数据块时，需先要到爸爸的办公室调查那个放着咖啡杯的桌子取得密码后才能进行数据交换。来到尽头处，一个叫卡尼鲁的黑色领航员出现，二话不说就开打了。这是本游戏第一场BOSS战，很轻松就能胜利，卡尼鲁战败后离开，洛克人也跟着退出了网络，进入科学省最深处的房间，见到了卡尼鲁的主人巴雷尔，得到了以利卡尔为首的星云组织的一些情况，该组织目前正在大面积占领网络。为了打倒这个组织，巴雷尔提出，想让热斗加入他的部队，原来之前与热斗开战就是为了测试他的能力。为了救出父亲，为了自己的正义，热斗自然答应了下来。事情到此告一段落，回家休息吧（调查床）。



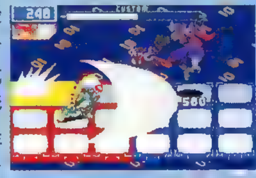
休整之后，热斗接到巴雷尔的电话（PET有可视电话的功能），然后去秋原网络2区与卡尼鲁汇合，来到秋原2区的大门处与卡尼鲁对话。卡尼鲁一剑将大门砍爆，两人杀了进去，来到秋原3区。这里要进行整个游戏的第一场解放战斗，关于解放战斗的解说方面这里就不罗嗦了，此次的BOSS是暴风雪人，小队作战虽然有回合限制，但回合数用完后可以两个人分别上阵，毫无难度可言。战斗结束后，秋原网络终于被解放了，初次作战很顺利，目前的问题是队员太少，必须想办法增加人员。

秋原町的公园内，热斗和朋友们正在商量着上哪里去散心，雅伊托决定用她的私人船只送众人到小岛上去游泳，说完后各回各家做准备工作。邮件忽然传到，要热斗到科学省区一趟，在科学省内部见到巴雷尔后得到PET，进入战斗切换人员的教学模式，从此以后可以多人一起作战了。巴雷尔要热斗前往秋原网络的下一个网络。刚回到秋原町，热斗就收到巴雷尔的邮件，获得强化同伴的专用零件。来到秋原3区的尽头，一个电脑精灵挡住了去路，看来只能另想办法。下线后收到迪卡奥的邮件，查看邮件后可获得他的主页钥匙。车站处，朋友们早已等候多时，这下人到齐了，准备出发。2小时后，热斗他们到达了

附近的一个叫做奥兰岛的小岛上。众人在海滩上玩耍后准备钓鱼，这时又收到了巴雷尔的邮件，内容是要洛克人到奥兰岛网络1区与卡尼鲁会合，看来又有新的解放任务了，来到那个喇叭处上线，进入奥兰岛网络，通过右边的路向上走，来到一条很宽的路上，走到尽头后卡尼鲁赶到，虽然被敌人占领的奥兰岛3区就在前方，但3个巨大的炮台却在前面挡路，2人准备强行突破，却被轰了下来，敌人的火力实在是太强了，没办法，先下线另想办法吧。下线后开始收集钓鱼所需的物品，分别调查竹子、向下流动的水以及船附近那个被挡住的角落能得到3样钓鱼用具，与迪卡奥对话后前往左上角即可开始钓鱼。钓完鱼后自然要生火烤鱼啦，去找生火的道具，分别调查喇叭边上的枯木、钓鱼地点附近的那个草堆以及海滩上的

那块木头后与迪卡奥对话就可以生火了。吃完饭，众人决定到岛上去玩，刚把火灭掉就收到邮件，读取邮件后得到领航员个性化系统（简称NC）并进入教学模式，按照规定把3个NC零件装备上之后，前往岛的深处，眼前是一座巨大的矿山，没走几步，地面突然出现一个坑，众人掉了下去，由于热斗走在后面，所以又躲过一劫（运气也太好了吧）。不过朋友遇难了，不能见死不救，这回又要忙啦……先从中间的洞口进入，利用升降机来到第2层，调查那个门，发现被锁住了，回到第1层后在一个喇叭处上线，进入奥兰岛1区，与前方的领航员对话以1000元的价格买到了钥匙，打开那扇门后一直往上走，路上要开3个门，每开一扇都会遇到战斗，战斗结束后接到迪卡奥的电话，说有巨大的钻头不停向下钻，已经没多少时间了。进入山顶的门，在钻头主电脑前看到的人竟是原柯斯贝尔组织的一员布莱特公主，但她现在已经改邪归正了。得知情况后，布莱特说她也没办法停下来，主电脑被她的

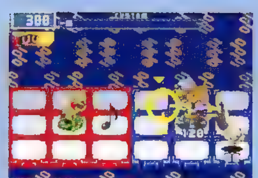
领航员骑士人占领着，必须先处理四周的小型终端机。进入小型终端机，与身边的网络精灵对话后得到打碎岩石的能力。这个网络属于简单的小型迷宫，唯一要注意的就是传送带，上面经常会有石头，有些石头还是打不碎的，从传送带上掉下去会被送到固定地点重新开始，到达指定地点调查终端机就能解除指令。前面两个都不难，从第三个开始稍微有点麻烦，要先找传送带边上的一个网络精灵拿钥匙，然后到右下方的电脑处使传送带的石头消失,这样才能到达终端机处。第四个也差不多,不过不需要找网络精灵了,在尽头处找到骑士人,洛克人让他把主电脑关掉,可是他就像被控制了一样，什么都不听，转身就对洛克人展开了攻击。这场战斗不难，骑士人的攻击速度慢，招都很好躲。战斗胜利后，骑士人终于清醒了,立刻关掉主电脑,钻头总算停止了运作。来到最底层的铁门前,进入电子锁,调查中间的开关,顿时警报响起，一堆大石头滚了过来，眼看洛克人就快被压扁了，骑士人赶到，用自己坚硬的身体挡住了石头。朋友救出来了，此时接到巴雷尔的电话，仍然是去秋原1区的老地方会合,正巧布莱特在身边。原来布莱特来此是为了找寻一种金属来强化骑士人,结果金属的力量太强,反倒把骑士人给控制住了。热斗问她是否愿意加入讨伐星云组织的部队,布莱特痛快地答应了。就这样,新的队员布莱特与骑士人加入队伍。来到奥兰岛1区上方,果然不出所料,在骑士人的帮助下，3个大炮被轻松解决，解放任务再次开始，上一代的主要BOSS阴影人出现，不知道是不是因为他死过一



次的缘故,感觉比4代简单多了。战斗胜利后，奥兰岛网络也被解放了,同时获得了骑士魂（以后可以灵魂共鸣了）,可喜可贺。

回到秋原町，大家也该散伙了,正准备回家时，热斗被一个神秘男子叫住，这个人似乎知道不少关于星云组织以及热斗父亲的情报，二人一起来到公园,男子说想让热斗帮他在那个松鼠雕像的网络里找到他的领航员。刚上线就接到了巴雷尔的电话，进入灵魂共鸣的教学模式，结束后还会收到如何使用骑士魂的邮件。这个网络算是个小型迷宫,不过即使走错了也无所谓，很多地方都有道具,多转转还是有好处的。比较简单的走法是先走右边到9区,然后直线通往10区，再走左边通往11区,最后走右边进入14区，最深处的16区可遇到影子人,与之对话后离开网络，得知神秘男子是影子人的主人时，热斗十分惊讶，但神秘男子并没有发难，只是说了一些奇怪的话，然后像忍者一样变成一团烟消失了。之后，热斗接到邮件，说日暮的商店开始营业了，有兴趣就

苏杰	游戏：最终幻想。
读者资料	男，17岁，广西桂林市环城北一路1号-6，541001

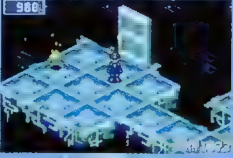


过去看看吧。回家上网，刚进入主页就遇到了卡尼鲁，他要带洛克人看一样东西。进入右边的传送点后看见一个奇怪的机器，调查之后会进入选人画面。退出后会收到邮件，报告科学省网络被星云组织占领了。这次连网络的入口都被堵住，只能从秋原网络绕远道进入。进入奥兰岛网络后会接到巴雷尔的电话，要求热斗消灭奥兰岛网络1-3区的邪恶领航员，总共有6个，分别在1区的左边，2区的左上方和上层某处，3区的入口边上、右下方以及出口处。6个全打完后，会收到巴雷尔的电话，来到3区的出口处遇到邪恶领航员，干掉后进入科学省网络。在这个过程中，影子人似乎一直在后面跟踪。科学省2区的中心地带被一堆乌云挡着，靠硬冲过不去，巴雷尔让热斗先撤退，改日再想办法，只好回家睡觉了。

一觉醒来收到布莱特的求救邮件，让热斗去救骑士人，来到奥兰岛山顶与布莱特对话，得知骑士人遭到了不明领航员的袭击。热斗怀疑是影子人干的，目前要帮助布莱特在原先的那4个小型终端机里取得骑士人的资料芯片，这回石头都没了，传送带也停止运作了，到达电脑处取得芯片变得相当容易。拿齐芯片后，骑士人终于恢复了。神秘男子出现，打了个照面又闪人了。科学省又来电话了，来到巴雷尔的总部，得到了一些神秘人的情报。回家上网来到奥兰岛网络，刚进去就碰到了影子人，可他刚说两句就跑了，还让洛克人追他，猫抓老鼠的游戏开始了。这里出现了大量的乌云，看来要想办法解决了，先和网络精灵对话得到吸云器，虽然可以将云吸收，但是有容量限制，吸满时需找到网络精灵清理一些，不过每个精灵只能清理一次，所以没必要的云不要去吸，找最近的道路前进，顺便追踪影子人。从1区追到2区，又从2区追到科学省网络（必须遇到一次才能到下一个网络追，不能直接到科学省网络），追到2区的左上角时，影子人终于不跑了，直接开打，这家伙除了分身以外没什么其它能力，很容易搞定。影子人战败后，说这些都是为了测试热斗与洛克人的能力，此刻卡尼鲁出现，说明了情况，原来影子人是他找来入队的，没想到对方还真答应了。来到中间那堆云的地方，影子人跳过去将黑暗芯片干掉后，黑云消失了，众人冲向科学省3区，这回的解放人物有些难度，需要找到钥匙才能打开道路，BOSS云人可以说是很烦的对手，本身并不强，但周围的云很碍事，浪费回合数，最好不要使用多人攻击，4个人分别上，争取一回合干掉他。战斗结束后获得影子魂，这时天上掉下一朵乌云把洛克人包住了，就这样，洛克人被抓走了……。在一个未知的网络空间，洛克人的朋友们被关在了电网里，眼睁睁地看着洛克人被敌人强制植入黑暗芯片，下次出现时，洛克人到底是敌是友呢……

热斗再次被恶梦惊醒，此时PET响起，巴雷尔打来电话，要热斗去科学省的港口找他，这种时候还来任务，热斗的心情自然不会好，巴雷尔让热斗冷静点后到作战会议室找他，来到作战室，巴雷尔把卡尼鲁借给了热斗，让他前往安德网络2区调查星云组织的情况，从奥兰岛的喇叭处上线(走近路)，一直走到奥兰岛2区的上层，通过传送带到达1个巨大的电子门，调查之后发现需

要钥匙才能通过，没办法，退出网络，从作战室的电脑上线可直接来到科学省2区，在科学省4区的1扇骷髅门前面找到一个黄色领航员，与之对战胜利后取得钥匙，从4区的网络传送点可直接回到奥兰岛2区，打开那个电子门继续向前冲，来到安德网络1区通往2区的路上，暗黑洛克人出现，听到热斗以及卡尼鲁的声音，洛克人原本善良的一面似乎醒来了，但还是敌不过暗黑芯片的力量，最终变回了黑暗洛克人，而且还叫来了12个邪恶领航员，寡不敌众，先撤为妙。看来，要想对付大批的敌人，没有强力领航员的帮忙是不行的。巴雷尔让热斗去参加科学省港口那艘豪华游轮上举行的聚会活动。那里将展出强力芯片，巴雷尔怕星云组织会对它下手，让热斗暗中保护，可是手中没有请柬。热斗想到了布莱特，她既然是公主，应该有请柬吧。来到奥兰岛与布莱特对话后得到请柬，聚会晚上才开始，所以现在只能回家睡觉啦。一觉醒来正好到点，把请柬给入口处的人检查后就能上船了，刚上船就看见一个行迹可疑的人，先不管这些了，来到船头，与金发男子对话帮他寻找3样东西，这3样东西分别在船头(船头有个美人鱼雕像)、控制室的船舵以及船入口处的那



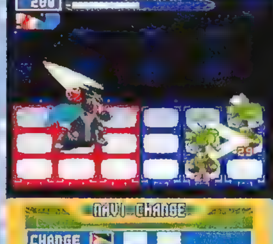
两个沙发。全部得到后再去找金发男子可以获得1000元，此时对战台上的印度人丁格向台下叫喊，他在找寻对战的对手，提到对战，热斗那好胜的心又燃烧起来了，立刻上台接受战斗，此时船发生剧烈的晃动，此刻已顾不得对战，赶快去船舱看看，不过进门需要密码，输入11922911（从金发男子那里得到提示，不过不用找他也可以直接输入）。进入内部先调查最里边的机器，然后上线，刚进入网络竟然遇到了星云组织的领航员，这家伙见了卡尼鲁就跑，看来热斗发现的那个行迹可疑的男人果然是星云组织派来的。一路上解决拦路的病毒，在最里层找到了他，可是又让他跑了……此时聚会已经开始，只能先办正事了，来到大厅，与所有人对话后就要开始展示芯片了，芯片周围有一群守卫围着，防卫算是严密。正当主办人介绍芯片时，整个会场突然漆黑一片，等灯光恢复后发现芯片不见了。热斗发现那个星云组织的家伙也在，立刻指出他是犯人，可是在他身上却搜不出芯片……调查所有的镜子后出现选项，选择3和2就可以去追真正的犯人了。调查船舱深处的梯子，来到控制室见到丁格，原来他才是真正的犯人。进入船的网络，这里是个水下迷宫，需要到水下去找寻钥匙才能打开相应的电子门，在找寻钥匙的途中有许多需要注意的地方，首先就是要注意氧气，虽然氧气耗光不会导致GAME OVER，只会使HP慢慢下降，但还是注意一下比较好，不足时可以上岸或者在水中找寻气泡，这些都是补充的方法。有很多地方存在着强大的水流，这些水流会导致氧气减低，防止被水流冲走的方法是按对应的方向键加B键，有些钥匙需要灵活运用这个技巧才能拿到。最后就是那些烦人的水中旋涡，一点好处都没有，不但耗氧气还浪费时间，所以在水下行走也别跑得太快了。1区是3把钥匙，都很好找，基本上下去只有一条路，就算有分岔路也是道具，多走点路没损失的。2区的2把稍微要绕点路，不过依然很好找。3区开始就复杂了，3把钥匙放得比较分散，而且水流又多，氧气可能不够用，要多利用气泡来补充。4区只有一把钥匙，但绝对是最难的，路程最多，岔道也多，门的下方附近就是钥匙，盯准了那个方向跑就是了。打开4区的门后遇到战斧人，这家伙很烦，身后的图腾有很多作用，红色放火球，绿色能使战斧人无敌一段时间，白色是加HP用的，而且他本身还拥有超级装甲，所幸只是初级阶段。打败战斧人后，丁格低头认错，卡尼鲁看他不像恶人，说服战斧人加入了队伍。他强大的攻击力正好是队伍里急需的战力，就这样，又一个新成员加入。火速赶往安德2区，来到那个老地方，12个星云领航员再次出现，不过我方这回可不客气了，战斧人出现，一斧子砍下去，12个人全爆……这次的解放任务对手是黑暗洛克人，虽然以前是同伴，但这种情况下也不得不打。仍然需要找钥匙才能开路，两把钥匙都在右上方。黑暗洛克人的攻击花样很多，但没有什么致命的，只要注意少让他加HP(一次300)就行了。战斗结束，洛克人在热斗的呼唤中终于恢复了原来的样子，同时还获得了战斧魂与混沌融合的能力。

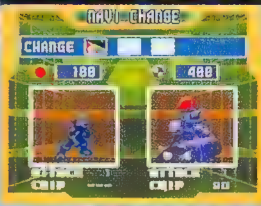
作战会议室里，众人商讨着下一步的行动，此时日暮走了过来，原来是巴雷尔叫他来加入队伍的，由于现在只剩下一个未解放的网络，而且还是黑暗网络，盲目战斗是不行的，所以需要智囊型的人物担当军师，所以才把他请来了。会议结束后收到3份邮件，是关于影子魂、战斧魂和混沌融合的说明（把洛克人不在的补上）。与巴雷尔对话得到备用卡组后迅速前往安德4区，来到安德4区上方的巨型电子门处，这门也被上了锁，需要解锁后才能打开，数字人出现，他是数据分析的专家，有办法解锁。可是刚要解锁，日暮说有事要先处理，需要等一段时间，于是卡尼鲁宣布今天先撤退。来到科学省爸爸的办公室外，热斗发现日暮也在这里，可是还没等说话就走了，先进办公室调查主电脑，找到了爸爸当时要给他们看的东西，可惜热斗解析不了。在港口的入口处又遇到了日暮，与之交谈后日暮答应帮忙。回到爸爸的办公室，日暮成功的解析出内容，但得到的东西却是模糊不清的一句话，貌似和狗屋有关。回到家里调查窗户（外面是狗屋）得到了新的线索，这回和奥兰岛有关。来到奥兰岛的顶部，那里有一个手推车，车正对着一个洞口，进入里面的机器，调查右上角的地板后获得有关安德镇的消息，立刻下线去那里（大地图上新增场景），

刘天辉	强欲买机去，无人送钱来！
读者资料	男，18岁，湛江市田家炳中学高三（8）班，524000

在那里与日暮交谈，没说两句就走人了，与城门口的大叔对话后去安德3区，从那个马的雕像处上线可直接进入安德2区，来到3区的一个城堡雕像处遇到数字人，他竟然一句话不说就跑了。回到城堡门口与大叔交谈后即可进城，一直冲到城堡顶端，调查右边的那个鱼眼睛可得到与秋原网络有关的信息，来到秋原网络3区，在上方有个黄色领航员的地方，调查靠右边的墙壁会出现隐藏的门（找不到的话，与黄色领航员对话可得到提示），进入里面一看，原来这里是过去的秋原町，难道这就是爸爸想给大家看的东西吗？暂时不管那么多了，先调查要紧，与包括狗在内的所有NPC对话一次后，6个星云组织的领航员来到了这里，干掉他们后数字人走了出来，他竟然说自己和日暮都是星云组织的人，说完就逃了。看来情况不妙，要赶快把这消息告诉巴雷尔，回到作战室，将这些情况告知巴雷尔后，没想到他听了这些事后并没有什么反应，还让热斗回家休息。队长都没什么说的，一头雾水的热斗也回家睡觉了。第2天早上，热斗收到邮件，让他到安德3区调查，到了那里后调查城堡雕像，似乎还有些谜没有解开，此时一个领航员出现并帮助洛克人解决了谜题，看来答案与城堡有关。进入城堡，调查那个空中飘浮的立体投影，帮他找齐盔甲后才能到2楼，盔甲的零件都在这两个场景的盔甲网络里（两个场景中共有9个盔甲，其中3个可以上线），与里面的绿色领航员对话并打败他后，即可获得盔甲零件，将3个盔甲零件还给那个立体影像后就可以继续前进了。2楼被一个佛像挡住了去路，先调查路口的雕像，得到一把木剑，然后来到横梁中心进行百人斩小游戏，这个小游戏很简单，只要控制好方向，用B键挥剑将4面过来的敌人干掉就能让佛像让路了，继续向前，来到城堡顶端时，那个大叔出现，说电脑出现了问题，进入左边鱼尾处的主电脑，这里是个很复杂的迷宫，地上有各种颜色的机关，需要带上相应颜色的网络精灵才能通过，为了换一个精灵经常要绕好几圈，而且后面的机关都需要2-3个精灵才能打开。来到4区的尽头调查终端机，数字人出现，战斗在所难免。这家伙和以前差不多，基本上只会用数字球，几下就解决了。战斗结束，冒牌货出现了，此时误会解开，2人合力将冒牌货干掉。回到安德4区的大型电子门处，数字人顺利地打开了电子门，解放任务再次开始。这次难度有所增加，不仅需要三把钥匙，而且还出现了假机关，这种机关非常危险，打完不仅得不到东西，还会使人麻痹，要小心。此次的BOSS是空间人，看起来很强，实际上没什么能力，但是由于HP比较多，一个人很难在3回合内干掉他，还是需要多人合作。解放任务完结后，黑暗网络的入口出现在了众人的眼前，可是不管骑士人怎么撞，那门都纹丝不动，看来又要先撤退了。

热斗与朋友们在公园与同伴聊天时，DNN电视台的记者绿川小姐过来问黑暗网络的道路，热斗认为太危险，所以没告诉她，绿川决定自己去找。巴雷尔打来电话让热斗去作战室找他，这回他告诉了热斗不少关于利卡尔的情报，还得知了热斗的爷爷光正与利卡尔的关系，原来利卡尔要得到的东西是光正留给热斗父亲的光之报告书。热斗将网络中秋原町的事说了出来，雷卡尔感觉很奇怪，似乎秋原町还有其他的秘密，热斗决定前去调查。去那个过去的秋原町，来到热斗家的后面，卡尼鲁也赶到了这里，谈话中发现那条狗不见了。数据应该不可能自己离开，看来这狗不是一般的数据，必须尽快找到。先回去找妈妈了解情况，再去奥兰岛，在矿山上与一位老人对话后又得到了新的线索，在矿山2层的喇叭处上线，与里面的黄色领航员对话能得到钥匙。用这钥匙打开科学省网络3区的锁，从那条路一直来到秋原2区一个被孤立的地点，与那个黄色领航员对话，得到了最后的提示。来到奥兰岛山顶的大钻头处，在第4个终端机处上线，调查右上角的墙壁（边上有控制





石头的电脑）会出现隐藏门，这里是11年前的奥兰岛，与所有人物对话后会看见星云组织的领航员正在抓那条曾经在秋原网络中出现过的狗，将敌人干掉后狗却躲起来了，调查竹林将狗赶出来后，暴风雪人出现，还将狗抓住了。洛克人阻止，可惜已经来不及了。此时接到科学省的电话，让热斗到科学省的主页去帮忙，从作战室进入科学省主页后，往下走会看到卡尼鲁与阴影人战斗，可那家伙竟然自己跑了，留下一堆小兵，三连战后巴雷尔告诉热斗这个基地已经暴露了，需要找寻新的地点，这任务自然要交给热斗啦，此时收到美露的邮件，查看邮件后获得萝露的SP芯片。目前可以提供地点的人物只有日暮了。去商店找到他，他让热斗先到安德3区取一份数据，来到3区调查那个城堡雕像的背后可得到数据并交给日暮，他把店里的小孩都打发走后带热斗进入了仓库，以后这里就是新的基地。巴雷尔与热斗交谈时，消息传来，安德5区发现不明领航员。来到安德5区，原来不明领航员是绿川小姐的蟾蜍人，洛克人劝她离开，可她就是不干，这时云人出现，卡尼鲁为了保护蟾蜍人而被抓走了。作战会议室中，大家对卡尼鲁被抓的消息感到震惊，绿川小姐十分自责，巴雷尔让大家不要担心。先回家休息，热斗家的门铃响了起来，热斗开门后发现是绿川小姐，她说要加入战队，还说要把卡尼鲁救出来，说完就走了。热斗当然不能让她一个人去，随后追去。从安德5区直奔黑暗网络，黑暗网络中有很多鬼火，被碰到后会产生各种战斗BUG，来到黑暗3区的阶梯上方，终于追上了蟾蜍人，她为了证明自己一个人也能救出卡尼鲁，向洛克人发起了挑战。蟾蜍人的音符攻击有麻痹效果，扔出的小青蛙踩过的格子会变成水格。打败她后，蟾蜍人终于被说服了。此时数字人与其他同伴出现，原来大家都准备救出卡尼鲁，战斧人砍不开的门被蟾蜍人的音符摧毁，看来蟾蜍人的能力对黑暗属性的有良好的效果。一起向黑暗网络4区前进吧。这次的解放任务对手是黑暗卡尼鲁。卡尼鲁比先前的厉害多了，注意他的攻击方式，交叉的剑斩之后往往会连一个战车炮，召唤出来的小兵也不可小视。虽然打败了黑暗卡尼鲁，但却被空间人带走了，作战失败（战后获得蟾蜍魂）。

利卡尔利用媒体向全国发出了统治宣言，此刻接到邮件，星云组织正在利用奇怪的机器控制人心，原来被抓走的狗就是光之报告书的数据。从美露家后面的那棵树上线，里面能找到一个仪器，看来是这东西控制了大家，刚调查仪器，数字人就跑了出来，日暮命令数字人攻击洛克人，看来他也被控制了。打败数字人后，秋原町终于恢复了和平，但不能高兴得太早，其他地区也一定有这种东西。巴雷尔让热斗去消灭其他的机器，接着去科学省，在大厅接待台边上的机器处上线，

仪器就在里面，不过骑士人也在，只好开打。打败骑士人后去豪华游轮，在对战机器前遇到丁格，他也被控制了，还命令战斧人向洛克人展开攻击。打败他后进入对战机器摧毁里面的仪器。再去安德镇，来到当初打数字人的地方，在那里找到了仪器，影子人出现，再次开打，战败后的影子人转过身将仪器一刀砍爆。原来他没被控制，与洛克人战斗是要与洛克人决一高下。全部解决后接到巴雷尔的电话，他说已经查到最后仪器所在地是黑暗网络，一路来到黑暗5区的左上角，对仪器进行调查。洛克炮的威力不够大，干不掉那仪器，此时卡尼鲁出现，一刀将仪器解决，可随后又对洛克人下了手。这时蟾蜍人赶到，利用音符将卡尼鲁体内的黑暗力量镇住后布鲁斯也跟着出现了，蟾蜍人加强了音符的威力，黑暗力量被逼出来了，布鲁斯一剑将卡尼鲁砍倒，洛克人趁机用洛克炮将黑暗芯片干掉，卡尼鲁终于恢复了正常（得到卡尼鲁魂）。全军到齐，网络解放完毕，该发起反击了。巴雷尔宣布今天先休息，明天一早就进攻星云总部，热斗回到家，妈妈将一份数据交给他，这个数据标注着最后一个隐藏网络的位子，此时收到邮件，讲的是卡尼鲁魂的使用方法。热

陈列	这段时间，我总梦见自己手里拿着GBM。
读者资料	男，18岁，广西百色市田阳县田州镇田阳高中03届6班，533600

斗根据数据中的提示来到科学省网络3区，调查靠右前方的中间一面墙壁会出现隐藏门，进入里面看见了序幕中的两个人，从他们的对话中得知，其中一个是威利，另一个就是热斗的爷爷光正了。一切终于明白了，光之报告书是一种能够通过网络控制人心的技术，光正与威利一起完成的科学成果，他们决定将它传给他们的儿子，就这样光正将理论部分传给了热斗的父亲，而威利将设计图传给了利卡尔。利卡尔之所以会抓热斗的父亲，是因为他没有理论方面的成果，只有一张设计图……事都办完了，明天还有恶战，早点回家睡觉吧。

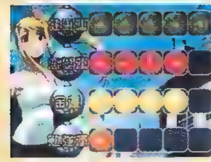
醒来后去秋原町公园，与巴雷尔对话后得知敌方的基地位置，与朋友道别后，众人坐上直升机直冲敌人基地，进入基地后巴雷尔决定分组前进，他与绿川先走一步，其他人后面跟着。来到第一层，发现通往下层的路已被电子锁拦住，只有解锁才能通过，在电子锁处上线，这里是需要大家合作的地点，首先是洛克人与骑士人合作，按X或Y键切换角色，注意，要通过电子门需要相同颜色的机关，相同颜色的机关都需要相同颜色的领航员才可以踩，比如洛克人踩蓝色的，骑士人踩紫色的，而且踩住了不能走开，否则门又关上了，等同伴通过那个门后再去采另外的机关，炮台需要由骑士人来破坏，注意别被上方掉下来的东西砸到（减20HP）。地图功能在此地可以得到充分发挥。在左边遇到暴风雪人，将其击败后出现黑洞，洛克人被吸住了，此时骑士人挡在了洛克人的前面，在骑士人的命令下洛克人退出网络，而骑士人挣脱不了黑洞的吸力，被吸了进去……。退出网络后继续前往2楼解锁，这回的同伴是影子人，和前面一样，利用影子人干掉乌云，这个网络稍微大了点，还是两层的，在左上角遇到阴影人，刚要开战，影子人冲了过来，没想到狡猾的阴影人早就设下了埋伏，又一个黑洞出现在了影子人的身旁，不管影子人怎么努力地向前跑，就是挣脱不掉，最终也被吸了进去，为了给同伴报仇，与阴影人的战斗又开始了，干掉这家伙后继续向下一层前进，先调查那个被锁的门，然后才能上线，这回的同伴是战斧人和数字人，战斧人砍掉那些画着X的门，数字人解开上锁的门。在左边遇到云人，战败后，云人放出两个黑洞，将战斧人和数字人都吸了进去。继续向前，碰到一个特大的电子锁，需要3人同时上线，正好绿川和巴雷尔赶到，3人再次协力共渡难关，这回的同伴是蟾蜍人和卡尼鲁，蟾蜍人破解那些有黑暗力量保卫的门，卡尼鲁砍掉像盾牌一样的大门，最后在正前方遇到空间人，还没等打他就利用黑洞将蟾蜍人吸住，卡尼鲁冲上来砍他，可却被他闪过，随手用黑洞将卡尼鲁吸了进去，当然，蟾蜍人也一样，这下小队只剩洛克人一个了，将空间人干掉后，热斗一人来到了最上层，左边的3个玻璃罩有一个可以进，进入后与一个倒在地上的领航员对话后得知朋友的3个PET就放在这里。调查最左边的玻璃罩后得到3个PET，再调查中间的玻璃罩后通往利卡尔研究室的门打开了，随后朋友们也跟着赶到，即使失去了领航员，他们也一样要为热斗打气。进入研究所，热斗找到了父亲，同时也看到了利卡尔，他已经准备开启控制全世界的机器，没办法，进入最后的网络，这里只有一条路，没走多远就被刚才的4个星云领航员围住。危急时刻，战友和朋友们都来了，形势发生了逆转。卡尼鲁表示将这里交给他们，让洛克人继续前进。到尽头处遇到了利卡尔最强的杰作–星云暗影，这家伙的弱点并不在他身上，而是身边的那个光球，而且受到地形的限制，某些芯片无法起到作用，尽量靠强力的芯片或PA取胜吧。打败星云暗影后，它并没有消失，此时洛克人变为了光彩斗（热斗的哥哥，洛克人身上有彩斗的DNA），但是彩斗的力量也不够，虽然将它的身体封印住了，但魂却跑了出来，彩斗最终还是变了回去，正当星云暗影要向洛克人进攻时，卡尼鲁出现，挡住了那怪物的攻击，让洛克人用洛克炮消灭那家伙的魂，可是洛克人此时已经连开炮的力量都没了，就在这时，朋友们出现，并将自己的力量传给了洛克人，在MAX能量的洛克炮轰击下，星云暗影以及利卡尔的野心被彻底消灭了。

文/NW旅团 hwz1015 责编/天意

文、责编/暗凌

系统介绍

主菜单界面的选项一次是读取存档、从头开始游戏、附录、小游戏、游戏设置。在游戏中GAME OVER后选择CONTINUE可以从当前版面继续游戏，如果中途存档退出的话，则从该章节开头继续进行游戏。另外在主菜单点触右下角的人物时他们会做出反应哦。



附录中包括动画欣赏、音乐欣赏、人物图鉴、时钟、占卜、图片欣赏几项，都需要多次通关才能全部收集。本作一共收录了六款小游戏，以下作简单介绍。

掰手腕：初期获得，按照画面上红色箭头的方向连续划动直到获胜。

逃离陷阱：故事模式中获得，交替点触左右两个脚的标志，越快越好。

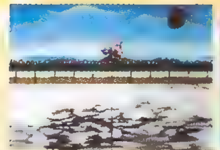
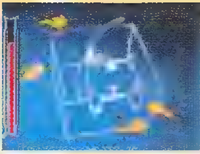
生存游戏：故事模式中获得，在不被发现的情况下拿到火堆旁边的烤鱼，用触笔控制艾德移动，点右上角的喇叭图标呼唤阿尔跟上，有狐狸出现时直接点触击飞。

艺术的劈柴法：故事模式中获得，在阿姆斯特朗的手落下前把木柴放置到标有绿色圆圈的位置。

焰VS钢：通关一次后获得，点触用火焰击中艾德扔来的东西和他本人，上屏幕的战力条被一种颜色占满时结束，注意掌握提前量。

涂鸦游戏：通关一次后获得，在闲置时间内涂抹出相应的图形，用触笔赶走两旁跑出来的小猫，被小猫踩过的地方要重新涂。

何焯荣	炎热的暑假，大家还是躲在屋子里避暑玩游戏吧！
读者资料	男，21岁，广东省深圳市罗湖区黄贝路庐峰翠苑水瓶座1103，518003

在游戏设置中除了可以开关背景音乐和音效外，还能更改主菜单的人物和消除存档。

战斗时，上屏幕的左上角显示当前敌人数量，右上角显示当前所攻击的敌人的血槽，血槽下会显示当前连击数，下方显示当前控制角色的头像和血槽，人物状态分为“精力充沛”和“身体不适”两种，当状态发生变化时人物表情也会相应变化。使用默认键位时，按A键攻击能形成连续技，按B键跳跃，按两下方向键为跑动。

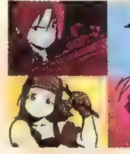
打破画面上的木桶后能得到少量回复HP的奶牛，或者白色圆球状的炼成素材，打倒敌人时也能得到炼成素材，炼成素材会进入下屏幕中的炼成阵转化为红色的炼成图标。点触下屏幕左下角的大炮图标能使用攻击系炼金术，点右下角的墙壁图标能炼成墙壁，在地图上的特定区域还能进行地图炼成。

大炮炼成和墙壁炼成都分为三个等级，点触时间越长发动炼金术等级越高，一级炼成不消耗炼成图标，使用攻击系炼金术会有一定的冷却时间，在时间限制内不能使用第二次，发动等级越高冷却时间越长。

点触下屏幕中央的炼成阵会出现炼成之书，选择炼成之书能更换当前使用的攻击系炼金术，操纵的人物使用自己的炼金术攻击时，最多能发动三级炼金术，使用别人的炼金术时最多只能发动两级。炼成之书的获得方法如下表：

爱德华	初期具备
阿尔冯斯	初期具备
罗伊·穆斯唐	与穆斯唐战斗后获得
阿姆斯特朗	完成劈柴小游戏后获得
泉美	人物模式中用泉美打通普通难度
斯卡	人物模式中用斯卡打通普通难度
马尔科	在第五研究所中有刀刃机关的地方使用攻击系炼金术,进入出现的隐藏房间调查发光处,使用阿尔时获得
金布利	同上，使用阿姆斯特朗时获得

故事模式NORMAL通关后，得到HARD难度和人物模式的两个难度，追加小游戏、人物图鉴、动画10段、图片欣赏、新的音乐。选择人物模式可以操作其他人物进行游戏。与GBA的两作钢炼游戏联动后获得两张图片。



↑与GBA游戏联动后获得的图片。

剧情攻略

所谓炼金术是理解物质构造、进行分解和再构筑的科学技术，如果顺利的话，由铅生成黄金也是可能的，但是在科学之上还存在大自然的法则，一份质量的物品只能产生出一份质量的物品，这就是“等价交换”的原则。等价交换的原则说明，为了获得某样东西就必须付出同等的代价，这也许就是警句所说：人如果不做出牺牲就什么也得不到。

向太阳挑战的人

炎炎烈日，漫漫黄沙，在沙漠中旅行的艾德已经快要支撑到身体的极限了：“好饿啊，如果有草的话至少还能变出面包。”扑倒在沙地上的他突然想起从刚才开始就没有看到弟弟阿尔，于是勉强爬起来叫着弟弟的名字。“在这里！”阿尔的声音从艾德的脚下传来，同时一只大手从黄沙中伸出，抓住了艾德的脚踝。“又被埋住了啊？”艾德无奈地再次从沙地里挖出阿尔，愤愤地说：“如果下次再被埋住的话我可不管你了！”然后往阿尔的铠甲上踢了一脚，结果自己

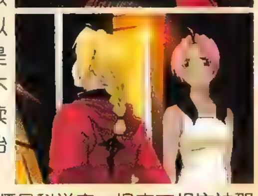
沈佳敏	游戏让我发现自己的人生更有乐趣。
读者资料	男，15岁，浙江省杭州市余杭区余杭镇一中初一5班，311121

却被铠甲中倾泻而出的黄沙埋住。“阿尔！”艾德的声音透出了怒火，阿尔识相地偷偷溜开。“站住！阿尔！”“不干！”“停下来！”“不停！”“觉悟吧！”“不觉悟！”兄弟二人在沙漠中展开了追逐战……

在寻找贤者之石的旅途中，两人来到了沙漠中的小镇里奥尔，那里的人们生活在教主高奈罗制造的奇迹下幸福地生活着，他们深信高奈罗的奇迹之术能赋予生者不灭的灵魂，赋予死者新的生命，但是那一切都是虚假的……

罗赛是个温柔的女孩，她一心祈祷死去的恋人凯因能由于奇迹再次复活，所以一直虔诚地供奉着太阳神雷特。罗赛热情地邀请两人住在教会，并带领他们观看教主的奇迹之术，高奈罗当众把清水变成了美酒，虽然看上去与炼金术非常相似，但是他居然能无视等价交换的法则，这让艾德确定高奈罗拥有贤者之石。另一方面，高奈罗被拉丝特告知艾德是国家炼金术师，于是吩咐信徒格雷除掉艾德。

夜，罗赛在教会里专注于打扫时，身后响起了艾德的声音：“这样认真服侍神的话，总有一天你死去的恋人会复活是吗？”“是的，一定会！”罗赛转过身，脸上洋溢着笑容。艾德轻叹一口气，从怀中拿出一本笔记开始读起来：“水30公升，碳20千克，氨4公升……”“什么？”“这是一名标准体格成年人的身体构成物质，虽然现在的科学已经能计算到这么详细了，但是至今没有人体炼成获得成功的报告。几百年来科学家们一直在研究究竟缺少了什么，和你所说的一直等待那个‘总有一天’的到来，不是有意义的多么？刚才说的那些东西，到市场上去买的话，只要小孩子的零花钱就可以买到。人类还真是廉价啊。”“人不是物品，你要冒渎神吗？”罗赛开始激动起来。

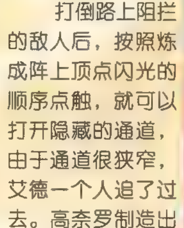


“因为炼金术师是科学家，根本不相信神那种东西。”艾德走了过去，凝视着雷特神像，“这样的我们却是最接近神的存在，真是讽刺啊！”

“你不是神。”“太阳也不是神，只是一个发出光和热量的物体而已。过于接近太阳只会引燃自己……”

“哥哥真是的，居然惹罗赛小姐生气。”躲在门后的阿尔目睹了刚才的一幕，却没有发现格雷已经走到自己身后，用枪抵住了自己。枪声惊动了艾德和罗赛，阿尔的头盔掉落在地上，身体轰然倒地。格雷走了进来，用枪对准艾德：“他们是神的敌人，这一切都是神的旨意。”

“啊，真是的……吓我一跳。”无头的阿尔又站了起来，格雷惊恐万分，艾德趁机抓起头盔打昏了他。罗塞尖叫起来，当她看清阿尔的铠甲里空荡荡一片之后，颤抖着说：“里面……什么也没有！”“这就是涉足人类所不可侵犯的领域而受到的惩罚。”罗赛惊慌失措掉头跑开，艾德和阿尔追了过去……



打倒路上阻拦的敌人后，按照炼成阵上顶点闪光的顺序点触，就可以打开隐藏的通道，由于通道很狭窄，艾德一个人追了过去。高奈罗制造出尖刺机关，只要炼成墙壁从上方通过即可，快速跑过有落石的地方，路上清除两伙敌人，来到地下大厅。

“国家炼金术师吗？我知道你们总有一天会来的，传说中的梦幻炼成增幅器——贤者之石，就让你们看看它的力量吧！”高奈罗手上的戒指发出了红光，大厅的阴暗处走出一只合成兽，艾德被合成兽咬个正着，却毫发无伤。

“罗赛，好好看着，这就是进行人体炼成，侵犯所谓神之领域的罪人的样子！”艾德扯下被撕烂的衣服，露出了机械铠。高奈罗惊愕间，艾德打倒了合成兽，要他交出贤者之石。“我死都不会交给你的。”高奈罗说完就在墙上制造出门逃走了，艾德也炼成一扇门追了过去。

路上的黄色电柱可以用一级大炮轰掉，下一个版面要一路跑过去。追上高奈罗后，打败他制造出的合成兽后，他会再制造一排机枪分别从两边扫射三次，炼成墙壁来抵御，然后又是打合成兽和抵御机枪。打败制造出的第三只合成兽以后，高奈罗突然痛苦地惨叫起来，艾德赶上前去，只看到他戒指上的贤者之石裂成了碎片，辛辛苦苦

梁健添	暑假有游戏玩真是比神仙还快活！
读者资料	男，18岁，广东省佛山市三水区西南镇富善路7号5座301，528100

了这么久，找到的却是赝品。

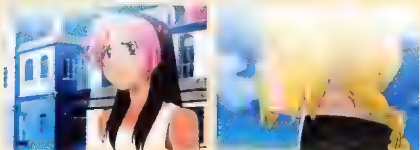
“你们都干了些什么！对我们来说教主大人的奇迹就是希望，从明天开始我要靠什么支撑着活下去？你告诉我啊！”罗赛大声质问着艾德。

“那种事情自己想吧，站起来，向前走，你不是有健全的双腿吗？”艾德说完头也不回地走开。

“我想哥哥是为你而做的。”阿尔安慰罗赛。

“多管闲事！”

“我们看过很多事情，把那些都告诉你，你不能和我们走上同一条路，正因为这样才……我们出生长大的地方是圣特拉尔东边名叫利什布鲁的小村，所有的一切开始于那里……人不付出牺牲就得不到任何东西，如果想得到什么就必须付出同等的代价，这就是炼金术中的等价交换原则，那时的我们相信这就是世界的真理……”



“哥哥很讨厌喝牛奶，最喜欢妈妈做的奶油炖菜。爸爸在我们还很小的时候就离开了家，为了得到妈妈的夸奖，我们开始学习炼金术，妈妈把全部的关爱倾注在我们身上。当深爱的母亲去世后，我们决定让她回到这个世界上，于是进行了禁忌的人体炼成。本该带回母亲的光包围了我的全身，我的身体消失了，而哥哥失去了站立在地上的左腿，但是以这样的代价换来的却不是母亲，而是不成人形的怪物，哥哥以右臂为代价把我的灵魂固定在铠甲上。为了找回失去的身体，我们决定离开村子去寻找贤者之石，踏上旅途的那一天，我们把家烧掉了……”那是大陆历1910年10月，兄11岁，弟10岁。

疾走！机械铠！

为了参加国家炼金术师资格考试，在前往圣特拉尔的途中，艾德联络了罗伊·穆斯唐中佐，然后被卷入了一次事件……

“让你久等了。”电话那头的声音响起，艾德忙不迭说：“是罗伊·穆斯唐中佐吗？我是爱德华·艾尔利克，马上要搭乘九点二十分开往圣特拉尔的列车。”“知道了。不，等等，前面不是还有一班么？就坐那班车。”穆斯唐下令。“但是为什么……”“叫你坐就坐！”火车的汽笛鸣响，眼看就要开车了，艾德叫上阿尔向火车奔去。

“试试他的运气。”穆斯唐别有深意地说。

艾德所乘坐的列车上有匪徒劫车，兄弟两人义不容辞挺身而出打昏了匪徒，解开绑住法尔曼准尉的绳子后，艾德方知哈克罗将军一家在火车首节车厢里，劫匪们的目标毫无疑问是他。艾德和阿尔兵分两路，艾德从车厢顶接近首节车厢，阿尔则从车厢中通过。有匪徒持枪从车厢中露出头来攻击，走到匪徒附近，当艾德脚下出现炼成阵图案时点右边的炼成图标，炼成奶牛雕像压住盖子。阿尔路线中遇到箱子后用一级大炮轰掉，画出炼成阵打开封住的门。艾德在炭水车的车厢上画出炼成阵，炼成大炮解决最后一个敌人，火车司机大喊着：“不要在火车生命的煤水车上乱折腾啊！”煤水车？艾德据此想出了一个对付劫匪的方法。

“不行啊，巴尔特！上面有个不得了的家伙！”匪徒们惊慌失措地向首领报告。

“啊啊，嗯。”车厢隔离门上突然出现一个喇叭，里面传来艾德清嗓子的声音，“犯罪集团的各位，能听到吗？”“这是什么东西？”匪徒们感到莫名其妙。

“听好！你们这帮家伙居然敢威胁乘客，快释放人质！”“你是穆斯唐的内线吗？你要是再捣乱的话我就把人质一个一个……”首领巴尔特吼起来。

“你还真有干劲啊！”喇叭的旁边突然又出现一根水管，艾德吩咐说：“各位人质听着，请躲在遮蔽物后！”然后巨大的水流使车厢内迅速充满水，措手不及的匪徒尽数被冲到另一边的门，阿尔正在门后等着他们。接下来是艾德与巴尔特一对一的战斗。

匪徒全部被制服，列车平安抵达了圣特拉尔。“不要杀任何人，我说过，但是没想到你这么听话。”面对居高

临下的穆斯唐，巴尔特想做最后反扑，却被穆斯唐的火焰制服。“我手下留情了，身体没有受到看上去那么严重的伤害。我叫罗伊·穆斯唐，军衔是中佐，而且是焰之炼金术师，你可记好了。”

“你一开始就知道这样，才叫我们乘坐这班火车的吧！”艾德突然觉得自己被利用了。

“我也没有十足把握，不过有个好消息告诉你：将军阁下听闻了你们的事迹，特别给与你们参加国家炼金术师考试的资格。”

“特别？不是你让我们参加所以我们才……”

“军队里的重要考试，小孩子怎么可能参加呢？你不觉得我让你们坐上这班车是好事吗？去不去参加考试是你们的自由。”

“当然要参加！怎么可能不参加！一定要参加！”

在圣特拉尔准备参加国家炼金术师资格考试的艾德和阿尔，被穆斯唐安排住在“缀命之炼金术师”肖·塔卡家里并跟随他学习，塔卡的女儿妮娜带着大狗亚历山大热烈欢迎两人。在休兹为艾德举办的生日聚会上，兄弟两人帮休兹的太太接生，目睹了生命诞生这样的事情后，更坚定了两人要找回自己身体的决心。

阿尔由于身体的缘故放弃了考试，艾德顺利通过，当他获得证明国家炼金术师资格的银时计时，塔卡为了保住持有银时计的资格，把女儿妮娜和亚历山大炼成了合成兽。艾德和阿尔眼睁睁地看着合成兽被带走，他们想追回时却只找到了一大摊血迹。

自己的无力感、手中银时计的沉重、成为军队走狗的辛酸、和对许多人的回忆在两人心中萦绕不去，艾德和阿尔继续踏上旅途。

焰VS钢

离开里奥尔后，艾德和阿尔来到了东方司令部，穆斯唐升职为大佐后，目前在这里任职，关于里奥尔的贤者之石的调查情况要向他汇报，进入司令部前，阿尔在雨中捡来一只小猫，却被艾德禁止饲养。穆斯唐掌握了艾德的全部动向，三年以来他一直在寻找贤者之石，却一直没有收获，穆斯唐劝他老实待着工作，但是艾德不肯放弃。根据在杰诺泰姆获得的情报，五年前一位名为马尔科的医生曾经用炼金术治疗过红水中毒症，艾德认为这是一条线索，所以希望穆斯唐提供关于马尔科的情报，大佐推说不知道。

艾德向穆斯唐汇报的时候，大总统突然到来，巴斯克·格兰准将通知穆斯唐他的办公室被征用为临时中央司令部。虽然大总统等人以视察东方的名义到来，但实际上是为了来此避难，圣特拉尔发生了连续几起国家炼金术师被杀害的事件，一时间人心惶惶。

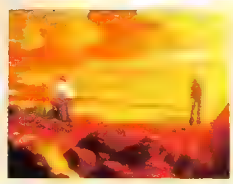
今年的国家炼金术师资格评估临时改在东方司令部举行，艾德趁机提出要求以进行模拟战的方式参加评估，对手正是穆斯唐大佐，并提出条件如果自己赢了的话，就要穆斯唐收养一只小猫。穆斯唐手下众人正在办公室谈论战斗的事情时，穆斯唐突然推门进去，面对“有没有接受挑战”的疑问，大佐作高姿态状说：“跟小孩子我也不能玩真的啊，没法让你们看到我的战斗英姿了，真是可惜。”当这件事情被汇报给大总统时，穆斯唐意外地听到大总统的答复是：“听起来挺有趣的嘛，允许进行战斗评估，你就去跟钢之炼金术师好好战斗吧！”

东方司令部的练兵场中央特别空出一片地方来作为战斗场所，围观的人非常多，主持人休兹例行亮出三岁女儿的照片招来嘘声一片。当介绍红方焰之炼金术师罗伊·穆斯唐时，场外愤怒的呼声都是“把女朋友还给我”“就知道自己一个人往上爬”之类，而对蓝方钢之炼金术师爱德华·艾尔利克，围观的人群中爆发出笑声，“哪里哪里？”“好小，根本看不到！”“真得很小啊！”之类的话刺激着艾德，让他濒临爆走地喊着：“谁是小到看不见的小不点啊！”

开始战斗前，艾德再次对穆斯唐说：“大佐，如果我赢了的话，你就要收养那只猫，而且还要告诉我关于贤者之石的情报。”“等你先打赢我再说吧！”此战只能使用一级炼金术，并且无法靠近穆斯唐，只能炼成一级

彭赛	同志们，请像爱护自己的眼睛一样，爱护你的掌机。
读者资料	女，14岁，北京市通州梨园小街一队272号，101101

大炮攻击他，同时炼成墙壁防御横向攻击，来回走动躲避纵向攻击，当穆斯唐使用横向火焰回旋时，必须跑到版边躲避。



战斗结束后两人被指定修理被弄得乱七八糟的场地，艾德远远地望着穆斯唐的背影：“大佐，你为什么手下留情了？”“在伊修巴尔内乱的时候，看到了很多令人讨厌的事情，从战场逃离的马尔科医生才是最崇高的，到现在我还这么认为。”“你果然知道他的事情？”“但是也许你该去见一见他。”“你知道他现在的住处？”“是的……”

根据穆斯唐提供的情报，艾德和阿尔在海伊德找到了马尔科医生，在伊修巴尔目睹了种种惨剧的马尔科医生对自己的研究成果被用来虐杀人民感到非常悔恨，因此拒绝与艾德合作。以国家炼金术师为目标的斯卡也现身海伊德，他杀害了意图带走马尔科医生的巴斯克·格兰准将，并与艾德兄弟展开战斗。艾德的机械铠和阿尔的铠甲都被粉碎，马尔科医生留下暗示自己研究资料收藏地的字条后被军队带走了，为了修复机械铠和阿尔，两人在阿姆斯特朗少佐的护送下回到利什布鲁。

利什布鲁的乡间小路上随处可以听到婉转的鸟鸣，让人感到悠闲轻松。“多么安详啊！”阿姆斯特朗感叹道。“这里是乡下啦！”艾德早已习惯了利什布鲁的环境，已经四年没有回到这里了。“一次都没有回来过吗？”“就算回来也没有家可以回，少佐知道我们的事情吧？”“也是啊……”

温莉对艾德把自己精心制作的机械铠弄得粉碎感到生气：“怎么弄成这副样子！”“就是那样啦，很轻易就……”“阿尔也不成样子，你们又干了什么危险的事情啦！”由于损毁的情况很严重，艾德的机械铠需要重新制作，他急着赶往圣特拉尔，要求皮纳可婆婆一周内完成修复，婆婆深吸一口烟：“可不要小看我们，三天就行！”皮纳可婆婆请阿姆斯特朗帮忙劈柴，少佐也很乐意表演“阿姆斯特朗家代代相传的艺术的劈柴法”。顺利通过小游戏以后就可以得到这个劈柴游戏了。

真实背后的深处

告别皮纳可婆婆和温莉后，艾德和阿尔根据马尔科留下的暗示字条找到圣特拉尔国家图书馆第一分馆，想查阅他留下的笔记，但是第一分馆毁于火灾，所有的藏书只字不剩。幸好他们找到了曾经在第一分馆任职的书虫茜斯卡，她能把看过一遍的书从头到尾记下来，但是研究了茜斯卡复写的资料后，艾德他们得到的结论居然是……

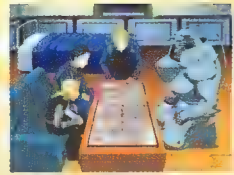
“竟然会是这样！一直苦苦追寻的答案居然是这样！贤者之石的材料是活生生的人类！上天好像要把触犯禁忌的人讨厌到底……本以为找到贤者之石就能实现愿望……”艾德好不容易抓住了头绪，却又让它从身边溜走。

阿尔整理着散乱的资料：“哥哥，我们从头再来一遍吧。”“算了，不用了。”“也许会有新的发现，我也会试试看的。”“我都说了不用了！”艾德挥手甩开阿尔递过来的资料，却不小心把茶杯砸了个粉碎。

响声惊动了在门外守候的罗斯中尉两人，艾德转身在沙发上躺下：“对不起，我已经不想再看了。”罗斯中尉刚才听到了贤者之石材料的事情，她一边收拾资料一边对艾德说：“就这样放弃不会后悔吗？”“你什么都不知道，别说得像什么都知道一样。”“我知道，知道你们在寻找贤者之石，也知道那是要牺牲活人来制造的。”“那你也应该知道，继续研究下去是没用的，别管了吧！”“你果然还是小孩子啊……你不想承认自己一直以来的努力都白费了吧。这样也好，就算没有意义，为了弄清楚有没有意义而作出的努力就不是白费了。你们追寻的东西可不是那么简单的吧，再努力试试看吧，爱德华。”“是啊，就算中途放弃，答案也是不可能改变的。既然已经到了这里，怎么能中途放弃呢？要一直看到最后结果！”接过罗斯中尉整理好的材料，艾德重新开始整理头绪。

马尔科的字条上写着“真实背后的深处”，这让艾德突然醒悟，自己还遗漏了一些重要的东西。制造贤者之石需要很大的设备，军队下属的

罗冠乔	到底中国有多少玩家在等待NDS烧录卡的完美发售呢？
读者资料	男，18岁，广东省广州市东山区寺右南路25号503房，510600



炼金术研究所在市内有四个，艾德去过所有的研究所，里面应该没有进行什么较大的研究，地图上标记的第五研究所以前还曾使用,现在已经关闭了，只是一个废弃场所。艾德注意到第五研究所旁边就是第二监狱，把死刑犯移送到第五研究所的话，毗邻监狱的第五研究所能够很容易得到作为贤者之石材料的活人，而其直接负责人是前不久被斯卡杀害的巴斯克·格兰准将，艾德决定直接去调查。

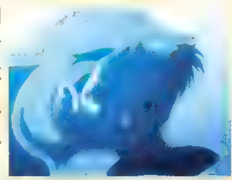
第五研究所外的大门紧闭,门上挂着“禁止入内”的牌子,但是门内却安装了断线警报器,在废弃的地方还安装这种东西,果然十分可疑。两人绕到研究所后面翻墙而入，正门紧锁着，两人发现了通向研究所里面的通风管道，艾德一个人进去，吩咐阿尔在外面等他。“你一个人没问题吗？”“有问题也没办法，你那庞大的身体进不来吧？”“我又不是自己想这么大……”

“可恶，比想象的还要狭窄，普通身材的人一定进不来，身材小还真是好啊。”艾德一边爬一边自言自语，忽然又抱头喊起来，“一点都不好！” 在第五研究所内遇到的绿色电柱要用阿尔的猫大炮轰掉，躲开大刀机关前进，艾德不小心误触机关，被巨大的铁球追得喘不过气来，需要顺利通过小游戏。

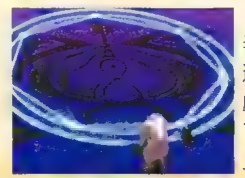
在研究所外等候的阿尔遇到了以前被他们抓获的杀人犯巴利，这个恶贯满盈的屠夫被判处死刑后却没有死去，而是被人用炼金术把灵魂附着在铠甲上，和阿尔一样。与此同时，艾德也遇到了自称48号的守护者，他们是一对兄弟，两个人的灵魂被附着在同一副铠甲上。打败巴利很简单，打败48号需要技巧：跑到两边的版边炼成假人,然后在48号背后用大炮攻击方可战胜他。在连续打败三只合成兽之后，艾德见到了久未见面的肖·塔卡。

塔卡虽然被判处了死刑，但是却没有执行，而是被送到第五研究所，被变成了合成兽，并着手于合成兽的研究，除此以外，第五研究所中还进行着各种各样见不得人的研究。艾德见到塔卡后非常激动：“塔卡，你为什么会在这里！妮娜她……妮娜她……被你害死了!为什么你还活着！”“是为了妮娜，我很理解你现在的心情……”“我刚才遇到了灵魂被附着在铠甲上的人，而你虽然变成了合成兽，却还保留有人类时的记忆，这不是普通炼金术师能做到的，到底是谁控制着这里！”

艾德突然意识到了什么，回头向背后的布帘走去。“请不要看，我会不好意思的。”虽然塔卡这么说，艾德还是掀开了布帘，厚重的布帘后面，是一个大型的培养容器，里面赫然是有着与妮娜相同外貌的合成兽。“如果接触空气就无法保持形态了。”塔卡解释说。“你不可能成功进行人体炼成，你这是按照妮娜的样子在制造合成兽！”“是啊，屡次失败，最后连自己也变成了这样，但是，就只差一步了。”



塔卡推开了一扇大门，里面的红色光芒扑面而来，艾德走了进去，巨大的房间里，墙壁上布满炼成阵，房间中央摆放着几个装满了红色液体的容器。“这是马尔科医生持有的未完成品……”“若是将大量的这种未完成品全部精制的话，能得到贤者之石。”塔卡接着说，“但是到现在为止还没有人成功过，一般的炼金术师是无法制造贤者之石的。”“我……可不是一般的炼金术师。”塔卡被带到第五研究所时，这里已经有大量的半成品了，当艾德意识到这是多少人的生命换来的结果时，塔卡对他说：“就算你知道这是用什么制成的又有什么意义？就算你知道这是用活人制成的，你能把他们还原吗？就这么放着的话他们的生命一点意义也没有，所以如果能把它们制成完美的贤者之石，这要有意义的多。”“没有意义吗?阿尔,你的生命绝不是没有意义的。”艾德已经下定决心制造贤者之石了。



只靠一个房间的半成品制作贤者之石还远远不够，艾德在房间的天花板上做出了炼成阵，打算连正上方房间里贮藏的原

周臻	希望有一天贵刊成为一本真正的只介绍中国人原创游戏的杂志，使我国青少年从小多接受一些国内的本土的文化。
读者资料	男，28岁，上海市松江区北内路4号刑侦支队情报站，201600

料一起炼成，并把房间地板上的炼成阵变成了少见的七角形。“如果能制造出贤者之石，我要把阿尔变回原样然后和他一起离开，之后就随你们的便了。”但是他万万没有想到的是，上面房间里的原料其实是一些犯人，正当他要开始炼成时，犯人中的红莲之炼金术师金布利用人体炼成了爆炸物，连地板也一起炸坏，犯人们从上面的房间里跌落下来。

烟雾消散后艾德被眼前的景象镇住，自己差点在不知不觉间用活人炼成贤者之石。人造人恩维和拉丝特出现在艾德眼前，他们无法使用炼金术，只能散播贤者之石的线索，引导对贤者之石有兴趣的人来制造贤者之石，于是人造人们找到了艾德。知道这一切后，艾德恍惚地说：“我是被你们引到这里来的……不，我和阿尔是靠着自己的意志走到这一步的，我们才不是被什么人操纵着！”“这是等价交换，我们教给你贤者之石的制作方法，希望你用贤者之石把我们变成人。”

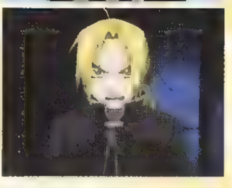
人造人以阿尔的生命要挟艾德继续进行炼成，斯卡及时出现打破了僵局，红水由于爆炸而泄漏，接触红水后艾德失去意识，身边的炼成反应开始无限连锁，突入第五研究所的军队及时赶到，罗斯中尉冒着危险冲到艾德身边一把抱住他，才解救了这场危机。

经历了第五研究所的事件后，艾德和阿尔决心寻找不需要牺牲其他人的生命而找回自己身体的方法，与温莉一起离开了圣特拉尔，前往拉修巴雷。

贪婪的理论

在拉修巴雷的旅店里，艾德和阿尔遇到了教他们炼金术的泉美老师，泉美得知他们成为军队走狗的事情后，把两人带回了家。身体的秘密被泉美老师发现，两人向她坦白了曾经炼成母亲的事情，泉美对触犯禁忌的两人一顿暴打，然后默默地拥抱伤痕累累的这两个孩子。翌日清晨，艾德和阿尔被带到了曾经修炼的约克岛，曾经的回忆和现在的境遇让两人更坚定了找回自己失去的身体的决心。看完以上剧情概述后是生存小游戏。

兄弟两人在无人小岛上一直感觉到被人注视着，视线的主人是一个会使用炼金术的少年，泉美把少年带回了家。那个孩子不知道自己是谁，也不知道自己为什么会在小岛上，而他所拥有的异样肤色的手足则是艾德失去的肢体。少年被军队带走，泉美闯入司令部想要带回他时，他突然开始自称拉斯，并神秘消失。泉美拜托艾德两人去找她的师父但丁取药，但是兄弟两人却被袭击，阿尔被人造人古利德带走，并被胁迫说出灵魂附着的方法……

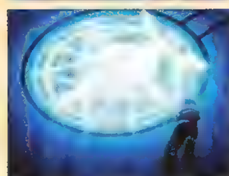


阿尔看到了古利德手背上的咬尾蛇纹身，意识到古利德可能是拉丝特等人的同伙，但是古利德表示他与拉丝特一众实际上是敌对的，而且他对阿尔只有灵魂和不会死亡的身体表现出极大的兴趣。“因为我是‘贪婪’，我想要金钱！想要女人！想要地位、名誉……我想要这世上的一切，还有永远的生命！”

根据军队提供的情报，艾德找到了古利德的藏身之处，古利德提出要求只要艾德提供灵魂附着的方法他就放了阿尔，但是艾德放弃跟他交涉。“你是人造人，如果说这是我们炼金术师犯下的错误的话，那这个错误就要由我们炼金术师来矫正！”对古利德的战斗只要小心躲避并抓住机会反击即可，注意古利德每次被攻击后都会站在原地活动颈部，此时攻击无效。

战胜古利德后，金布利带领军队攻击了这个地方，虽然古利德对他的背叛非常愤怒，但是由于被他抓住弱点，不得不先撤退。金布利和三个被变成合成兽的人带着阿尔逃到了森林中的小屋，打算思索下一步行动，拉丝特带着格拉托尼找到了他们，她开门见山地告诉古利德，他能选择的路有两条，再一次被封印或者在这里毁灭。古利德手下的两人砍断束缚阿尔的铁链，让他带着另一名合成

兽玛特尔和古利德一起离开，他们则负责缠住拉丝特和格拉托尼。



古利德放了阿尔，自己一个人去了但丁家，古利德见到了服侍但丁的莱拉，她对他说："你来这里的理由，是因为这里是你出生的地方。"古利德跟着莱拉走进大厅，却感到身体开始难受起来，然后才发现面前的圆桌上竟然放着自己的尸骨，他才警觉起来："你是谁？但丁都告诉了你什么！""但丁夫人在那里。"古利德依言向旁边望去，地上但丁的尸体沾满血迹，刺眼的光芒突然亮起，古利德发现自己被天花板和地板上巨大炼成阵的光芒笼罩，随后虚弱地倒了下去："不可能，凭你是不可能做到的，你到底是谁，难道……"古利德呕吐出了大量的生命之石，感觉身体正在渐渐失去力气。

生命之石在地上溶成一滩滩鲜红的液体，触目惊心，古利德用尽力气从炼成阵中走了出来，发现莱拉已经消失了。艾德看到了但丁的住宅里炫目的光芒，当他赶到时，只看到古利德和但丁的尸体，古利德故意让艾德认为自己杀害了但丁和阿尔，逼艾德再次与他战斗。号称"最强之盾"的古利德使自己全身覆盖了坚硬的碳层，任何物理攻击和炼金术攻击都无效，必须先躲避他的攻击，注意不要和他站在一条线上，要快速跑动并经常换线。当古利德高高跃起后，尽量保持自己在地面炼成阵范围内跑动，古利德降落在炼成阵中时，炼成阵发出白光，此时点触右下角的炼成图标，可以使其暂停行动，此时再用炼金术攻击即可对他造成伤害，反复数次后打败古利德。

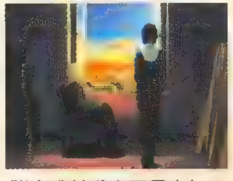
艾德的剑穿透了古利德的身体，最强之盾终于倒下了，"干得好！"他对艾德的表现表示赞许。"阿尔呢，阿尔在哪里？""我已经把他放了，人造人是你们炼金术师进行人体炼成时诞生的，当看到想要炼成的那个人的骨头时，我们就不能正常活动，这就是人造人的弱点……""为什么，为什么要告诉我这些？""你能打倒他，我讨厌再被封印，因为我是'贪婪'，我的命要由我自己掌握，要打倒他，他们就交给你了……"古利德吐出最后一口血，开始剧烈抽搐，身体终于僵硬，最后溶为殷红的液体。

埋葬了但丁和古利德后，艾德决定启程去伊修巴尔，再在泉美老师身边待下去的话，泉美可能会被军队盯上。"一定要去吗？""是的，不管发生什么事情，我们也要坚持下去，直到恢复自己的身体。"艾德的脸上是无比坚毅的表情。

东方内战

在前往伊修巴尔的途中，艾德和阿尔再次遇到玛特尔，并听她讲述了伊修巴尔内战的真相，知道真相的人已经全部被抹杀了。与此同时，斯卡在里奥尔全镇土地上制作了炼成阵，打算以镇压里奥尔的士兵为代价炼成贤者之石，为了制止斯卡，艾德一个人潜入了里奥尔，他见到了失声后被作为圣母膜拜的罗赛和曾经消失的莱拉。另一方面，阿尔得知了大总统其实是人造人的事实。

潜入里奥尔的艾德遇到了斯卡，斯卡明白艾德此行的目的，两人大战一场后艾德被关押了起来，目睹里奥尔居民把不能说话的罗赛奉为圣母，艾德讽刺地说这种行为很恶劣。"罗赛小姐给予我们勇气，她说，不靠雷特神，也不靠军队，我们能靠我们自己的力量站起来。"负责看守艾德的人这么说。"如果又是要服从什么人的话，那又有什么不一样！"莱拉来探望艾德，她身上的香水味道让艾德想起了自己讨厌的父亲，艾德托莱拉帮忙找人送信给穆斯唐和阿尔等人，叮嘱他们千万不能进入里奥尔。



深夜，金布利和一群合成兽袭击了里奥尔，斯卡要求大家按照计划行动，不要抵抗，把军队引入里奥尔，并解开艾德的手铐，要他担负起保护居民安全撤离的义务。清理地面上的敌人后进入地下通道，打败合成兽并点燃墙壁上的火把，最后解开铁栅板的封印，进入下水道。在逃离的路上，居民们遭到了大水的袭击，然后拉斯出现

高畅	游戏好玩，但眼睛和学习都很重要哦！
读者资料	男，14岁，广东省广宁县南街镇中华中路20号内，526300

在艾德眼前。对付拉斯时使用黄金大炮能对其造成一定伤害，普通状态下攻击无效，唯有等拉斯跳到身后其身体变形时抓住时机攻击才有效，当拉斯使用炼金术攻击时必须跑到版边躲避。

打败拉斯后，大总统的秘书出现，她是名为斯洛斯的人造人，是艾德和阿尔炼成母亲时诞生的。“爱德华，你为什么没有把我做好？”斯洛斯露出了本来面目，她的身体是由水构成的，艾德被眼前的景象吓呆了，完全没有注意到拉斯正准备从背后痛下杀手，罗赛怀中的孩子突然大哭起来，哭声扰乱了拉斯的心神。“站起来……向前走……艾德！”罗赛在眼前危急的情况下，大声喊了出来，恢复了以往的声音。

“到我这里来，艾德。”斯洛斯像母亲一样张开双臂。“以前就很在意，你太像了，但是我让自己不要多想，那天，我们制造了你，所以你就是我们犯下的罪！”拉斯和斯洛斯突然从两个方向同时攻击艾德，艾德炼成尖锥暂时阻止了他们的行动，但是那样并不能真正杀死他们。艾德拜托莱拉照顾好罗赛，带她一起远走高飞，自己还要去阻止斯卡。

后会有期

阿尔被卷入了斯卡与金布利的战斗，虽然斯卡杀死了金布利，但是他临死前把阿尔炼成了炸弹，为了拯救阿尔，斯卡把他炼成了贤者之石。为了逃避军方和人造人的追踪，兄弟两人去了利什布鲁，见到了温莉、西斯卡、皮纳可婆婆，还有十年未见的父亲，当晚洋溢着家人的温暖。第二天天亮前父亲就走了，艾德也做好了与人造人决战的准备。

塔卡以教阿尔贤者之石的使用方法为由，把阿尔骗到了他藏身的地方，塔卡使用贤者之石后，阿尔的铠甲减少了一部分，斯洛斯的出现使阿尔得到极大安慰，艾德为了救出阿尔也随后赶到。“人造人，离阿尔远一点！我真是大意了，但是她不是妈妈，无论样子多么像，她都是没有灵魂的。”“我有记忆的，作为你们的妈妈时的记忆，但是你们的妈妈已经死了，我不是人类，我是谁？我要杀了你们，这样就能证明我不是你们的妈妈了。我本该憎恨你们的，却被做出了我的你们像妈妈一样爱着。”“这便是我们的罪。”艾德要用自己的双手消除这个罪，对斯洛斯的战斗必须先用大炮攻击，在她变为一滩水后站在水上发动封印使其暂时停止行动，再进行攻击，用黄金大炮攻击更奏效。

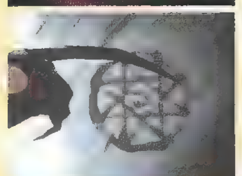
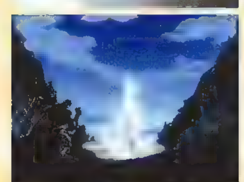
自己犯下的罪必须自己偿还，但是当斯洛斯消失的瞬间，兄弟两人仍然感觉到母亲去世一般的痛苦。为了消灭其余的人造人并打倒率领他们的人，艾德去了圣特拉尔，穆斯唐也决定直接打倒身为大总统的人造人，两人交换了各自的想法，互相道别，走上了不同的道路。

去门的那边

根据艾德得到的资料记载，第五研究所只是通往秘密的入口而已，在其地下有着更为巨大的人体实验场所，走下长长的石梯，呈现在艾德眼前的是类似古代宗教圣殿的地方。挡在路上的石像需要打很久（尤其是HARD模式），一直打倒每次只剩一个石像的时候，可以借助炼成墙壁跳过去，打倒合成兽后描绘炼成阵解开门的封印。

阿尔被恩维带到了一个房间，恩维告诉他这里是“那个人”的地盘，那个让人造人寻找贤者之石的人，还找到人造人并把它们集中起来培养成人的模样。阿尔指出那个人在欺骗人造人，但是恩维却说：“傻瓜才会被骗呢，我知道那个人只是为了自己才想要贤者之石，那又怎么样，我只是想看人类痛苦的样子罢了。”恩维的想法让阿尔觉得可怕，他挣扎着爬起来向恩维扑过去，但是由于双手被反绑，无法随心所欲，恩维单手托住阿尔扔在地上，又一脚踩了上去：“喂，你可别乱来，这么宝贵的身

曾健	游戏让我们有颗年轻的心。
读者资料	男，23岁，湖南省怀化市工商局鹤城分局，418000

体，你知道斯卡为了把你变成贤者之石杀了多少人吗？冲入里奥尔的士兵中大约有七千人在一瞬间消失，他们并没有死，他们都在这里。对了，听说在斯卡的右臂里，还封印着在伊修巴尔内战中死去的人的生命。好厉害啊，你的身体里有成千上万人的生命呢，得好好利用才行啊！”恩维飞起一脚把阿尔的头盔踢落。

“我早就应该死了，炼成母亲身体消失的时候，被拉丝特用来威胁哥哥的时候，被金布利炼成炸弹的时候，可是我为什么还活着呢……”

神殿的地下还藏着一个完整的城市，根据建筑样式判断那是四百多年前的城市，有传说过去位于圣特拉尔位置的城市在一夜之间消失，其实是有炼金术师用整个城市里的人作为材料来制成了贤者之石，为了隐瞒全部居民消失的事实，让城市沉入了地底。在走廊上找到一根不同颜色的柱子，走近后描绘出炼成阵打开电梯的门。

电梯下降到底，推开大门，映入艾德眼帘的是金碧辉煌的大厅，罗赛一个人穿着礼服长裙翩翩起舞，盛装的莱拉抱来了罗赛一直抱着的孩子，对艾德说：“自从她逃到这里来以后就一直在等着你。”“莱拉，是你把罗赛带到这里来的？”“我听但丁夫人提起过，这里是只有古老的炼金术师才知道的城市。”“说起但丁夫人，我还没有问你她是怎么被害的呢？”“不是说过了吗？是被那个叫古利德的人造人杀死的。”“那是谎话，但丁夫人家里的炼成阵是抑制人造人活动的，那里还有古利德的遗骸，古利德无法对但丁夫人出手。”“但是但丁夫人的确已经死了。”“如果有人利用贤者之石从一个肉体转移到另一个肉体就另当别论了，你就是假装死去的样子进入了莱拉的身体不是吗？”

艾德突然对莱拉发起攻击，莱拉居然在不用炼成阵的情况下轻易化解。“你什么时候也学会不用炼成阵了，这就是答案，但丁！”“你是什么时候知道的，爱德华·艾尔利克？”“你让这整个城市的人都消失从而制造了贤者之石，到底为了什么？偷偷制造贤者之石让自己长生不老，这种事情怎么可以原谅！”“因为这对于我们有价值，人类不会使用贤者之石，如果把贤者之石给人类，不知道他们会做出什么事情来，我这么做是为了不让这个世界被愚蠢的人类破坏，也可以说我长生不老在保护这个世界。”“别开玩笑了！你也是人类！”“不，已经不是了。”

莱拉的攻击很有规律，首先是召唤合成兽，被打败后使用全屏攻击，需要跑到版边躲避，然后是一次机枪扫射，最后是落石攻击，分别炼成墙壁和快速跑动来抵御，在此期间莱拉每次制造合成兽都会消耗HP，反复几次以后就可以打败她了。

莱拉光鲜的礼服下是已经开始腐朽的身体，艾德说：“果然如我预料，只进行转移和固定灵魂并不能永远持续下去，这是等价交换。”“等价交换？你还相信那个骗小孩用的歪理吗？”“不是歪理，是炼金术……不，是这个世界的原则。”“那只是对小孩子说的，一切平等也好，不公平也好，没有什么等价交换。为了得到什么就需要付出代价，那么反过来，如果付出代价就一定会得到什么吗？不过很奇怪呢，付出了相同的代价却不一定能得到相同的回报。”

莱拉突然用炼金术制造出巨大的合成兽，把罗赛怀里的孩子吞入口中。“人的生命也是不平等的。这样下去孩子会死，对吧，我真的可以轻易杀了他，那么他的出生仅仅是为了死亡吗？他为了活下去而努力付出代价，可是得到的却只有死。”艾德从合成兽口中夺回孩子，莱拉还在继续她的诡辩：“所谓的等价交换只是弱者安慰自己的借口而已。”“这个孩子没有找借口的必要！”“你们果然是父子啊！”莱拉突

王冬	PSP一定会取得最终的胜利，我坚信！
读者资料	男，23岁，重庆市大渡口区大堰一村72幢22号，400080

然发动了炼金术，那扇门出现在艾德眼前……

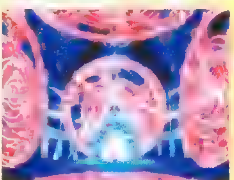
睁开眼睛的时候艾德已经身处另一个世界了，他的父亲突然推门进来："爱德华先生，有空袭，快离开这里！""等一下，爸爸！你不是在但丁那里吗？怎么会来到这里，还有我到底怎么了？"光之赫恩海姆仔细端详着艾德，确认了眼前的人就是自己的儿子，他告诉艾德两人现在身处的是门另一边的世界，这个世界没有炼金术，取而代之的是科学技术非常发达，从过去到未来，这里所有的生命都成为炼金术的源泉。炼金术师的心里有一扇小小的门，他们打开这扇门，通过它与这个世界连接，榨取生命作为自己的力量。

"你果然是那个女人的同伙！你们说的话都一模一样，我见到了但丁，还看到四百年前你写给她的情书，你们两个人不停地换着身体长生不老。你为什么要跟妈妈结婚，想像普通人一样生个孩子玩玩而已吗？""我爱她，我爱你的妈妈特雷莎，她是我唯一爱过的人。我不想让她看到我开始腐烂的身体……"所以在艾德很小的时候，他的父亲就离开了家。

"但丁自己无法制造贤者之石，所以我一直隐藏着行踪，可是她竟然找上了你们，她大概以为我在门里，因灵魂、精神和肉体分离而徘徊吧。你的肉体还在门的里侧，打开自己心中的门，到门里去找你的身体。我回不去了，我的肉体已经穿过了门，在这个世界无法使用炼金术，我要在这里以这个身体死去，这个特雷莎爱着的面容。等价交换并不是这个世界的真理，父母爱自己的孩子是没有付出代价也不需要回报的……"

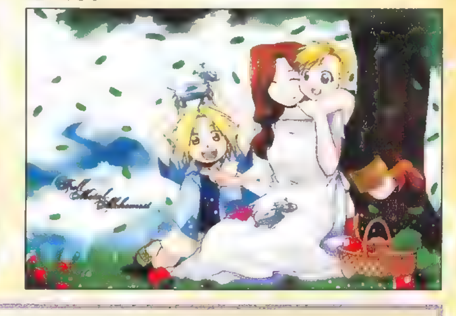
望着载着父亲远去的汽车，艾德在心里默默地说："即使如此，我还是认为只要努力就一定能得到与此相应的报答，奋斗过的人一定能获得回报，付出代价就可以平等地抓住幸福，我仍然想相信等价交换。"

由于空袭飞艇坠落，艾德在门另一侧的肉体死去，但是他打开了心中的门，回到了原来的世界。恩维变化成休兹等死去的人的样子，激怒艾德让他出手，由于贤者之石正在活化，因此不能使用炼金术攻击。最后一战恩维会依次变成休兹、斯洛斯、马尔科、穆斯唐等人的样子，一直按A键攻击他即可。



恩维的本来面目与艾德的父亲非常相似，他本是光之赫恩海姆与但丁两人的孩子，死于水银中毒，两人为了复活孩子进行了人体炼成，恩维就是那时诞生的第一个人造人。艾德失神间，被恩维的攻击穿透身体，然后死去。阿尔挣扎着走到艾德身边，感觉到艾德的身体还没有冰冷，还能及时救回他，就像艾德曾经救回他那样。夺目的炼金术光芒闪耀后，阿尔消失了，艾德睁开了眼睛……

艾德在额头、心脏、双臂画上了炼成阵，决心以自己为代价炼成阿尔。"如果爸爸所说的是真的，那么阿尔的灵魂和肉体都在门内，唯有付出生命代价。或许献出我的一切最终也白费工夫，但是，你不该消失。回来吧，阿尔……"



人不付出牺牲就得不到任何东西，如果想得到什么就必须付出同等的代价，这就是炼金术中的等价交换原则，那时的我们相信这就是世界的真理。但是由于世界本身的不完全，没有任何一项原则能解释所有的现象，等价交换原则也如此。即使如此，我们也相信，没有牺牲就没有获得，我们所承受的伤痛，必定是为了获取所付出的代价，并且，无论是谁，只要努力付出代价，必将有所收获。等价交换并非世界的原则，总有一天我们会再相见，这是我和哥哥的约定。

游戏王·梦魇诗人

KONAMI	TAB	对应触笔
2005.07.21	5229日元	1-2人用

系统介绍

这次的系统和操作随着游戏平台的改变，变化也很大。操作方法方面，用触笔基本上可以进行一切操作，操作界面的按钮，滑动条等使用方法比较简明，因此下面就不多做解释了。使用按键也能进行游戏操作。十字键一般用来移动图标，A键确认，B键取消或者返回，X和Y键则一般用来切换光标停留的区域。虽然触摸操作可以轻松点取各个图标，可是为了操作方便，很多时候还是需要用到X和Y键的。此外，L和R键也用于移动或者切换。最后，就是START+ SELECT+L+R这个堪称“经典”的复位方法了。

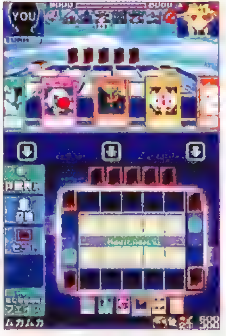
新的模式——EXP和KCP

EXP就是众所周知的经验值。本作虽然引入了这一概念，不过系统上没有什么更新，和其他游戏的经验值一样用于提升等级。本作提升等级后主要的变化是会影响事件的发生，并不会影响到使用卡片的种类等事情。

KCP，KC点数，KC是海马公司的简称……简单来说就是“钱”，不同对手的基础KCP不一样，不过和前作DMI2的DP（决斗点数）类似，决斗内容会影响KCP的多少，不过计算方法重新制作了，和前作不同。这些在后面的文章中会详细讨论。

决斗画面

上屏左右2个角的头像分别是自己和对手。



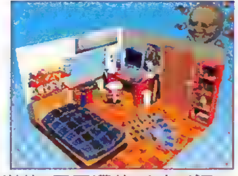
自己头像的阴影根据你一开始选择的发型（普通/长发/短发）决定。头像中间分别是双方的基本分和决斗流程缩略示意图。示意图两边是“握着笔的手”的图标，没有禁止符号时示意现在你可以进行操作。

下屏的右面是一个决斗场的全图，作用类似于以前《游戏王》系列游戏的主界面。以前的游戏在选定了一张卡之后，需要按A确认才会有详细操作，现在系统经过了改良，把操作直接显示在左面的栏目里面（按SELECT可以把此栏目换到右面，可根据个人习惯调整）。最上面的选项“详细表示”是固定的，选择后就会把当时光标所停留的卡片的信息详细显示在上屏（或者按X也可以进行这一操作），若卡片的效果比较长，可以按LR切换。最下面的选项一般是“流程切换”（B键），选择后就能进入下一个流程。也有时候此位置的选项为“返回”。中间的位置对应选择卡片的不同而出现不同的选项，就不详细说了。LR用于抽卡，抽卡流程以外的时候点自己的卡组可以选择投降，不过规定开始决斗后10回合之内不能投降。

决斗中若出现是否发动陷阱等询问，而玩家又想先查看一下场上的情况时，可以用触笔触摸询问框以外的地方不放并且移动，或者按

Y，这样询问框就会半透明化，然后就能查看场上的卡片的情况了。若一直按着R不放，那么就会自动跳过是否发动陷阱那类的询问。

房间



进入房间后就会进入此画面。选择房间里不同的物品代表不同的操作。

床：床是用来睡觉的，用于调整活动时间。如果所处时间是深夜，则需要睡觉到第二天早上才能继续出外活动。

箱子：床头上面的箱子（其实就是装千年积木箱子的仿制品）是用来记录游戏进度的。这里有必要提醒一下，这款游戏不是自动记录游戏进度的。

电脑：选取电脑后会再出现4个选项，从左到右分别是邮件，决斗者情报，通信，返回。邮件选项是系统或者其他决斗者给你的邮件或者信息。决斗者情报中会收录你曾经进行过决斗的决斗者资料，名字左面的表情表示该人物和玩家的友好度。通信画面进入后，先建立一个新的房间(DS能多机联网,所以通信的时候需要建立房间,以便需要交流的2个玩家进入)或者进入一个房间。进入后可以分别选择SINGLE战，MATCH战,卡片交换,卡组清单传送。

决斗者菜单：地上有一个决斗场地的图纸和决斗盘，选择后将会进入另一个界面。此时上屏显示个人资料，从上往下分别是：玩家名字、卡组名称、等级、距离下一个等级需要的经验值、KCP点数、卡片总数量。下屏分别有3个选项，编辑卡组，卡组清单记录，卡表。编辑卡组的具体操作请看“编辑卡组”中的介绍。

进入卡组清单记录后，上屏显示整个卡组的卡片的图片，下屏的左面可以看到青色和红色2个书页的标记。青色书页是玩家自己登记的卡组清单,红色书页是从游戏人物那里入手的卡组清单。卡组清单后面的“%”是“再现率”，如果是100%的话，那么就是自己所拥有的卡片可以根据此清单组合出卡组了。左下的青色和红色书页标记下面的数字分别表示目前收录的清单数量和上限。右下的“ABC”标记是给清单改名，“垃圾桶”是删除清单。

卡表用于查看自己收录的所有卡和各卡包的卡表。

门：门用来离开房间到外面去。

编辑卡组

进入编辑卡组选项后，上屏中显示目前光标停留的卡片的详细情况，下屏中显示编辑卡组的操作界面。上面的图片显示的就是主界面。左面3个图标，从上往下分别是卡库，主卡组，副卡组。卡库是玩家放所有卡片的地方。主卡组就是决斗用的卡组，副卡组用于MATCH战的时候每场之间交替卡片用。右面是卡组的卡片列表，表示方法有2种，清单型和平铺型，默认为清单型，图片所见为平铺型。左下的4个图标和数字，分别表示卡库，主卡组，副卡组，融合卡组的卡片数量。右下的按钮，从左边起第一个是“排序/过滤”，方便玩家找卡的，第二个是表示方式的更替，就是上面提到的清单型和平铺型的交替。第三个是卡组菜单，进入后的选项分别是清单输出（就是按照目前卡组保存一份清单），清单输入（读取一份清单并且按照来组合卡组），更改卡组名称，卡组重置（把卡组的状态回到你进入卡组编辑的时候的原来状态，也就是放弃这次进入卡组编辑后进行的编辑操作），卡组清除（把卡组的卡全部放回到卡库里面）。

至于编辑卡组的操作方法，如果使用触笔，那么先点取左面的3个图标，确认打算编辑卡库,主卡组还是副卡组，然后用触笔点着卡片不放，拖到左面的图标上。例如在卡库里面点着某张卡不放，拖到左面中间的主卡组图标那里，就是把那张卡从卡库放到主卡组了。至于按钮操作，先按X切换左面的图标选择卡库、主卡组、副卡组，然后选择卡片并按A键，之后在左面的图标中上下选择，再按A键确认你打算放置的地方。

排序/过滤的界面的主要内容显示在上面图片的下屏中。画面左面是排序,右面是过滤。左面的排序方式可以看到一共8个按钮,从上到下，从左到右分别是按照名称、等级、卡片种类、攻击力、属

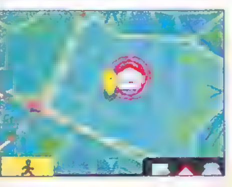
性、限制、守备力、种族。右面的过滤又分为4个大类,分别是怪兽、魔法、陷阱和全部卡片。4大类里面还可以再细分，怪兽分为属性(6种)、种族（20种）、等级（1~4，5~6，7以上3种）、怪兽类型（普通/效果/融合/仪式），魔法分为速攻、装备、场地、仪式、永续、通常，陷阱分为反击、永续、通常。如果选择整个“怪兽”框，那么过滤条件就是所有怪兽。魔法和陷阱也一样。当你在过滤条件那里选择了范围后，按“实行”确认，那么系统就会只显示符合你查询条件的卡片，便于进行卡组编辑。

街上搜索

上屏右上角是时间带，不同的时间段可能会出现不同的人物和剧情。时间不是根据机器设置的时间决定的，而以游戏里的时间流逝为准。

下屏主要是一个平面图。黄色人形示意你现在所在的地方。右下角3个选项可以直接点取,或者按Y键。3个选项从左到右分别是决斗者情报，回家，决斗者菜单。3个选项和家里出现的基本一样。一个不同点是，此时查看决斗者情报，若某个决斗者的友好度较高，那么他就会问你是否登陆好友，登陆后在此状态下选择该人物并且点击右上角的图标（不是退出），只要那个人物在该地区，那么玩家就会自动移动过去。在地图上用方向键控制光标移动，或者用触摸笔点在屏幕上移动，移动到建筑物上或者搜索出人物，就会出现左下的有个小人的黄色图标，点取或者按Y键移动光标确认后就能进入建筑物或者和人物对话了。搜索人物的方法为，在地图上移动光标，越接近人物，光标会慢慢按照蓝、绿、红的顺序变化。当光标变成红色的时候，在附近细微移动光标，就能搜索出人物，地图上会弹出一个标记，左下也出现图标，然后就可以进行对话了。

商店



最左面的老虎机用于输入密码获取卡片，和以往的系列一样。不过这次并不是游戏一开始就能使用，得故事发展到一定程度才能使用。

在中间的桌子旁可以查阅OCG规则（官方卡片游戏规则，也就是此游戏的规则，也叫做新专业规则）和破解谜题。谜题就是类似于象棋的残局，以往的系列也出现过。谜题的数量根据故事发展和玩家的等级不断增加。

在柜台前可以购买卡片。详细情况请看“商店卡片购入”的介绍。

从门可以离开商店走到外面街上。

商店卡片购入

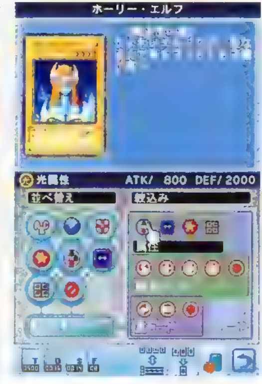
本作获得新卡片的办法是通过决斗获得KC点数（会根据决斗的实际情况计算），然后在商店交换卡包。随着剧情发展和玩家等级的提升，可交换的卡包会逐渐增多。上屏，左面显示卡包的封面，右面介绍此卡包的大概内容。右下角显示你收集此卡包卡片的收集率。当收集率超过80%就能看到此卡包的卡表，当然没有收集过的卡还是不能查看的。下屏，左上的1ＰＡＣＫ／１５０ＫＣＰ表示此卡包的“价格”，下面的ＫＣＰ就是你目前的ＫＣ点数。再往下就是选择卡包的界面了。

卡包出现条件

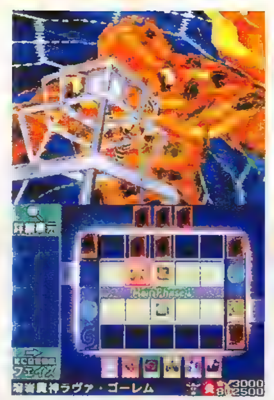
卡包	条件
大自然的惊异	最初开始出现
潜于迷宫之影	最初开始出现
机械装置之力	最初开始出现
新世界之飞翔	最初开始出现
被解开的封印	玩家等级LV3时出现
被继承的意志	玩家等级LV5时出现
无限之幻想	玩家等级LV7时出现
诅咒的黑暗空间	BC大会优胜后出现
传说的系谱	BC大会优胜后出现
魔术师之魂	玩家等级LV10时出现
来自黑暗的访客	玩家等级LV12时出现
华丽的挑战者	EC大会优胜后出现
奇怪的咒术	EC大会优胜后出现
卡通戏法	玩家等级LV14时出现
龙之巢	玩家等级LV16时出现
王家的遗迹	游戏通关后出现
被选中的战士	游戏通关后出现
组合战术	玩家等级LV18时出现
终焉的轰鸣	玩家等级LV20时出现
成为永恒	玩家等级LV22时出现

基本流程

这个流程是笔者的游戏过程。笔者在和朋友的交流中发现，根据游戏步骤不同，剧情中的细节会产生微妙的差别，不过不影响主线的发展。所有事件的条件判定由以下部分组成：一定的等级，正确的时间（大部分事件在晚上发生），完成了必须完成的事件。如果觉得自己在流程中卡住了，那么可以先去打几场练习赛提升等级，或者在地图上搜索一下之前没有注意的地方。



在海马公司的网络上登录完自己的资料，包括姓名（默认为NDS上登录的名字）、家所在地（下面称A市）、海马公司所在地（下面称B市）。就可以开始作为一名决斗者的生活了。先回到家中，在PC上查询了官方发回来的E-MAIL，了解了决斗盘的使用方法。然后熟悉一下自己的卡组情况。初期卡组实力不强，和GBA上的几作几乎无法相提并论。相比之下，NPC的实力反倒加强了不少，例如貘良了（バクラ），会用“凡骨的意地”配合不死族怪物，并以“外部离子射线”控场及给予直接伤害，武藤游戏使用有一定实力的均卡组，并且拥有游戏前期很难对付的恶魔召唤。这些人足以成为新人的恶梦。还是先找像杏子这种等级较低的对手赚点钱和经验吧。另外，本作不再实行自动记录，如果想在战绩表上保持不败，就必须勤奋地回家记录。不过，这个也没什么意义，后期的战绩表上肯定会有不光彩的一笔……



当等级到达LV4左右的时候，在晚上可以碰到暗·游戏，他会告诉玩家感觉到了危险的气息，然后会收到海马公司发来的有关“夜晚出现袭击决斗者事件”的E-MAIL。之后在晚上的移动中会受到袭击，对手是帕伽索斯手下的迷宫兄弟，玩家将在这里遭遇初次“暗黑游戏”，不过对手实力并不强。先打败他们数次，再碰到这个事件时会发生静香被绑架的剧情，赶去营救，再次和迷宫兄弟决斗。获胜后城之内和暗·游戏也赶到，并表示感谢。但是一切只是个开始。之后的晚上，还会继续遭遇迷宫兄弟以及暗之决斗者杀手的狙击。

当等级到达LV8以上，海马木马会来通知玩家参加大会。积极准备一下。到大会当日会自动前往会场。按顺序和城之内和游戏对战。这个时候应该已经具备打败他们的实力了。获得大会冠军后，主办方却发现奖品被盗了。冠军还要亲自出门去找自己的奖品……和城之内交谈，获得有关“盗贼是金发”的线索。晚上找到暗·游戏，得到在商店街附近发现可疑人物的线索，在商店街附近搜索，询问路人获得看到身材高大的男子的情报。继续追踪，基斯（キース）就会出现并发生决斗。基斯使用机械族卡组，招牌卡“手枪龙”比较危险。胜利后基斯逃跑，奖品也没有追回来……海马濑人出现，为了方便搜索特定人物，决斗盘的机能强化，之后在地图上找到决斗者的时候，会以星数显示出等级，没有等级的就是路人。第2天晚上继续寻找，在地图

杨欢	多玩游戏多吃饭。
读者资料	男，16岁，青海省西宁市西关大街73号，810001

上找到基斯（LV3），帕伽索斯（ペガサス）出现，与之决斗。帕伽索斯使用的自然是他招牌类的卡通+纳祭之魔卡组，要注意的是本作的卡通卡组由于新卡的补充而实力大大加强。打败帕伽索斯后，追回被盗的奖品，包括KC点数，奖品卡包，内容包括“サイレンとマジシャンLV4”“マジシャンズサークル”“四次元の墓”以及一些卡表和卡组资料。

接下来，玩家会收到有关举行专家杯大会（以下称EC大会）的通知。乘坐电车来到B市。海马在车站向集合的决斗者发表了慷慨激昂的开幕演说，EC大会正式开始。不过其实游戏方法和之前没有变化，还是继续在城里找对手决斗。B市出现新的决斗者瑞贝卡（レベッカ）使用攻击封印下的爆炎少女削血卡组。如果对对手魔法陷阱破坏力不够的卡组，碰上会很吃力，笔者有一次一直和她磨到卡组抽完。这里的关键人物是依茜斯（イシズ）。打败她3次以上，晚上可以找到貘良，和他交谈的时候突然变身成暗·貘良（暗バクラ），决斗开始。暗·貘良的卡组是以“死之讯息盘”和恶魔族怪物为主的卡组。

打败暗·貘良后，次日起床收到通过了EC预赛的通知，所有参加决赛的决斗者将集合在B市的海马别墅举行PARTY。当等级到达12左右的时候，就可以在晚上去位于B市西北角的海马别墅。聚会中，木马突然变得很奇怪……海马的义父海马刚三郎的儿子——动画版中登场的海马乃亚出现。乃亚宣告了他对海马的复仇。回到B市地图，发现黑暗笼罩了城市。在地图上搜索LV5的决斗者。他们是乃亚的帮凶，以前海马集团的核心——五大老。没有了动画里的BT原创卡的支持，BIG5的实力不算强。打败BIG4之后可以记录，之后挑战最强的BIG5，他的卫星炮不能被LV7以下怪物战斗破坏。打败全部的五大老之后，在B市的南面水域会出现军事基地。进入基地，先发现了海马木马，与之决斗。海马木马虽然被控制，但是实力没有很大的加强。取胜后木马清醒，一起进入基地内部寻找乃亚。海马在和乃亚的决斗中败下阵来，阻止乃亚的重任就落到了玩家身上。和乃亚决斗，乃亚的卡组是天界王和灵魂族怪物配合的卡组。天界王具有破坏防御表示怪物给对手追加伤害的效果，不过召唤难度不小。打败乃亚后，木马“说得”乃亚，就当乃亚对自己以前的行为感到忏悔的时候。海马刚三郎出现。因为基地20分钟后就会爆炸，所以这次决斗为限时决斗，决斗一开始就自动启动“终焉的倒计时”效果，也就是说决斗必须在20回合内结束。好在刚三郎的实力一般。打败他后从基地脱出。基地在轰鸣中带着刚三郎的亡灵一起沉没。获得卡片“天界王 シナト”和“奇迹の方舟”。

终于可以继续比赛了，之后就是EC的决赛阶段。比赛都是3局2胜的MATCH战。首战的对手是瑞贝卡，瑞贝卡的战术和预赛期间没有变化，准备些破坏魔法陷阱的效果卡片吧，如果没有的话，就多放些LV3以下的怪物以装备卡强化后作为攻击主力。打败瑞贝卡后是城之内和貘良的比赛，此战强制观看，也算是给玩家一个了解对手的机会。暗·貘良打败了城之内。半决赛的对手就是暗·貘良，他的卡组和之前也没有什么变化，为城之内报仇吧。击败暗·貘良后进军决赛。而另外一个决赛名额将在暗·游戏和海马之间决出，又是一场强制观看的比赛。暗·游戏打败了海马。决赛对暗·游戏，他的卡组是混沌黑魔术师卡组，相当强劲，需要小心应付。打败游戏后就获得了EC杯的冠军。奖品为KC点数，优胜卡包中的卡包括“サイレントマジシャンLV8”“マジシャンズ・クロス”和“LV UP！”等。同时，摆放在卡店内的密码机也可以使用了。不过1000KCP一次，而且只能获得已经收集到的卡片，每个密码也只能使用一次。至于密码，和前几作是一样的，有OCG卡的朋友也可以自己对照着卡片左下角的密码输入。另

黎子辉	游戏是我的生命，我不能没有它。
读者资料	男，11岁，丰台区泥洼路五号院1号楼八门304，100071

外，在以后的游戏流程中，全部的禁止卡片中，可以选一张放入卡组内。

获得EC冠军后，玩家在游戏世界内也算名声大噪了。虽然EC结束，但还是有很多决斗者逗留在A、B市，可以继续和他们决斗。

2天后的晚上，玩家突然被古鲁斯（グールズ）成员袭击，一般是光与暗的假面和潘多拉。海马公司也会发布警告。找到依茜斯，交谈中，她问玩家想要获得什么样的力量。选择“团结的力量／ 束の力”将会获得オシリスの天空龙，选择“巨大的力量/巨大な力”将会获得オベリスクの巨神兵。选择之后，海马出现，赌上神卡归属的决斗，打败海马后根据选择获得相应的神卡，而另外一张将会由游戏获得。神卡在游戏中视为禁止卡，如果放了神卡，就不能放入其他禁止卡了。（如果排除各人爱好方面的原因，选择攻击力更稳定效果更实用的巨神兵更好，个人意见）然后在街上发现名为那穆（ナム）的路人（完全的路人图标，无LV，别忽视了），那穆显得很谦虚小心，但是看过原作的都知道他就是古鲁斯的老大——玛力库（マリク）。之后找到暗游戏告之他情况后，在地图上会遭遇罕贵卡猎人，小心他的埃及使者卡组，可以适当增加手卡破坏和墓地除外类卡组。打败他后，古鲁斯玛力库会借着他的身体说（原作中这段剧情是寡言的人偶的，所以不排除这里的对手是随机的可能性），和原作一样的剧情，就不介绍了。之后发现城之内失踪了。在地图上寻找城之内，如果之前已经将城之内登陆在名单里，就要方便很多了。城之内被玛力库洗脑，与之决斗。城之内的卡组进化成“战士MAX”卡组，具有一定的爆发力。打败他后城之内虽然清醒了一些，但是还没有完全摆脱控制。回去和暗·游戏商量对策，却发现杏子也失踪了。但是这次不用去找了。被控制的杏子出现，决斗，不过杏子也还是没有强化卡组。击败她后杏子清醒。三人一同出发去寻找玛力库。

在地图上搜索高等级的决斗者，发现了自称“玛力库”的里斯度（リシド）。多备一些破坏或者让魔法陷阱卡回手的卡，要小心“ANUBIS的制裁”。打败他后，大家才发现他并不是真正的玛力库，那穆——也就是真正的玛力库出现，而且暗人格觉醒，变成了更为凶残邪恶的暗·玛力库。情况非常不妙，但还是先要救回城之内。再次找到城之内并打败他，城之内还是没有清醒。和暗·游戏交谈后，暗·游戏认为只有和城之内战平才能救出他，并给了玩家2张比较容易制造平局的卡片——“破坏轮”和“自爆スイッチ”。调整一下卡组吧。再次找到城之内决斗，此战必须战平。城之内终于清醒了过来。是时候找玛力库决战了。找到LV5的暗·玛力库，最终战开始。暗·玛力库的战术是以强力怪压制，并且回复LP，以ラーの翼神龙作必杀一击。虽然以强攻也不难打败他，不过也有朋友建议在卡组里加入“シモッチによる副作用”，这张卡的作用是将回复LP的效果变成减去LP，反向利用玛力库的回复效果对他造成打击，可以更为轻松地取胜。以神卡打败暗·玛力库后，玛力库的表人格觉醒，以自己的意志压制住了暗人格。玛力库对先前所做的事情进行了忏悔，并且亲手毁灭了自己的暗人格。游戏一周目的剧情也到此全部结束。注意，如果不是以神卡打败的话，玛力库将逃走，此时需要寻找他再次进行决斗。通关后会显示STAFF表，下屏居然是个神经衰弱游戏。全部结束后可以保存通关记录。读取该记录继续游戏时，商店里有新卡包可以购买。至于通关之后的隐藏要素以及这个游戏的深入研究，我们将在今后的栏目里继续向大家介绍，敬请关注。

文/帕伽索斯、凯渊-卓洛
责编/天意

奥西里斯的天空龙

远伟峰	GBM真是越看越喜欢，今生不拥有乃最大的失败啊！
读者资料	男，17岁，江苏省常熟市新港镇溪北新村31号楼6区6幢102室，215500

天地の門

PSP		
SCE	A・RPG	448K
2005.07.21	5040日元	1人用

文/CHINAGBA
吓一个就是你
责编/雪人

系统介绍篇

壹 基本操作

十字键/摇杆	人物移动
○键	对话、调查、确认、飞剑术习得后战斗中使用
X键	破坏物品、取消、战斗中攻击、按住可防御
△键	使用装备中的道具
□键	按住可集气、战斗中气功使用
L键	选择已装备的道具
R键	选择已装备的武艺
START键	进入选单
SELECT键	进入提示帮助

贰 武艺录与剑谱

武艺录是该作的精髓所在，庞大且充满收集的乐趣。游戏中玩家能够通过杀死敌人得到各门各式的剑谱，通过剧情和特定人物得到武艺录。每个门派的武艺只要玩家有其武艺录就能够进行使用，不仅如此，珍贵的自由武艺录可以将各派招式融为一体，通过不断提升其等级打造出天下无双的独门绝学。

在组合剑谱时要注意，相应门派的剑谱只能选入所对应的武艺录，并且如果武艺录中有空缺的招式，那么该武艺将无法连续后面的几式。剑谱表示方面：只有将武艺录内的剑谱全部选为白色，才可以进行装备。

武艺录与剑谱令本作的耐玩度大大提高，并从侧面上提升了游戏的武林内涵。

叁 气功与飞剑术

游戏中共有5大气功，分别是青龙、玄武、白虎、朱雀、麒麟，能够随着不断使用而提高等级。由于所消耗的气槽可以随时集气，所以建议大家多使用，提高了等级对于后面的战斗会大有帮助。战斗中按○键可以将宝剑飞刺入敌人身体中，将敌人定在原地，此时再使用气功，可以增加伤害值。不仅如此，某些特定的战斗中还必须用这种方式才能对敌人进行有效的攻击，需要大家注意。

肆 游戏中的地点

—— 储存屋 ——

タイチーな预出：存钱

タイチーな引き出す：取钱
私物な预ける：存物
私物な引き出す：取物
金库な扩张する：扩建仓库

—— 道具屋 ——

购买药丸等恢复类道具。

—— 煅炼屋 ——

可以购买武器和煅炼吟鸣剑。需要注意的是所出售的剑装备后都无法发动气功。

—— 装饰屋 ——

购买辅助性装备。另在朱雀门聚洛南的装饰屋内有出售21000钱可自动慢慢回复HP的'阳之护符'，有钱的玩家记得买上。

—— 婆婆家 ——

可以对所中咒状态进行恢复。

伍 野外巨大生物

它们的攻击会将敌我一起伤害，而敌人也能够攻击它们，善加利用的话很有可能会收获渔翁得利的效果；另外，道具中的肉丢给它们，会使它们停下不再进攻。

陆 人物对话与隐藏地点

该作中有一个奇怪的设定，就是触发某些剧情时需连续反复地与特定人物对话，直到他的话不再有变化为止，这一点需要大家在游戏进行中注意。另外，大概很多朋友都在游戏中发现了很多以前打不开的栅栏，玩着玩着再回来时却自己打开了，里面还都是好东西，令人惊喜！其实，这些都是因为与特定的人物发生了对话而产生的。比如说后期回到竹安，私塾道场右下角就会多了个男人，与其对话便能打开-玄青街道-水梯田处的庄园，等等这样的设定令玩家在不经意间得到惊喜与快乐。该作的隐藏要素并不多，况且这些要素也很容易开启，所以就把这份小惊喜留给大家自己去不断发现吧！

柒 游戏界面介绍

左上右上分别表示已装备的道具和武艺录。左下，环状为气力槽，随着气功的不断升级共有三格；五行珠发亮的那一颗，表示相克你所使用的门派气功的属性；绿槽为HP显示。右下为小地图，红箭头表示主角所在的位置，绿色区域为可行区域。

全剧情攻略篇

壹 东方青龙门

又是这样的一个清晨，因"秘传碑"一事而被逐出师门的青龙门弟子真武（シンブ）始终没有放弃习武的梦想，他挥动着宝剑，告诉自己，永远心向青龙门。突然间一股邪风袭来，

带着阵阵杀气，真武疑惑地望着杀气逼近的方向……

返回竹安村的玄青街道上，真武遇到了一位被中央麒麟门追杀的蓝衣女子，他赶忙上前，干掉了其中一个剑客，救下了蓝衣女子。这位女子名叫翠铃（スイリン），也是东方青龙门的人，但她却不知道眼前的真武是谁。当问及麒麟门的人为何要追杀她时，她却反问："竹安村是不是有个曾被青龙门逐出师门的弟子真武？他还活着吗？"真武苦笑着点头，并答应带她到竹安村去。

一路西行回到私塾养父辛达子（セイダツ）的家，当真武再问起麒麟门的人为何要杀翠铃时，翠铃却伤心地痛哭起来。原来中央麒麟门灭了青龙门全门，只剩下翠铃一人逃了出来，

临行前，师傅告诉她要她去找真武。

"师傅！"听到这里，真武再也按捺不住自己内心的悲痛，叫出声来。翠铃请求真武同他一起重兴师门，而就在这时，辛达子走了进来，他将真武父亲曾经使用过的宝剑吟鸣剑交给了真武，并告诉了他其父曾经的绝学《天·地·人·三盘剑》。

离开私塾，真武需要给自己一点点时间来做出决定。他望着村子里快乐的一家人，心中默默地祈祷。他爬上山坡，轻轻抚摸吟鸣剑，意外地发现吟鸣剑竟能够奏出美妙的音乐！在幽幽的乐声中，真武坚定了自己的信念，而挂在半空中的两轮弯月,似乎也在等待着什么……

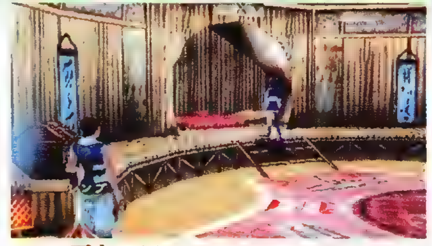
这个清晨应该全新地开始了。真武回到私塾，告诉翠铃自己愿意同她一起复兴东方青龙门，但门主要由翠铃来做，因为毕竟自己曾经被逐出师门，翠铃感动兴奋地满口答应。真武又转向辛达子，他答应养父自己一定会努力练习《三盘剑》，而养父又交给真武一本剑谱《三盘剑奥义》。

◆**要点：**宝箱里可得到一个'反魂符'，要注意必须装备到随身道具栏里才能够在战斗中自动复活。

离开竹安村翠铃决定前往青龙门总部，去看看青龙剑是否还在。一出竹安就涌来好多麒麟门的剑客，杀掉他们后却发现他们全都化作了泥土，着实奇怪。但目前还是先到青龙门总部要紧。二人一路向东，来到青龙门总部。

◆**要点：**路上会遇到不少麒麟门的剑客，但威胁不大，建议大家多集气使用气功，将气功升级，这样在后面的BOSS战中会比较轻松。

青龙门总部依然气派，山竹相连，但却已经没有了人烟，残损的战旗和挺立的墓碑诉说着这里曾发生的一切。真武走到师傅的墓碑前，他发誓要为师傅报仇。道场右侧的小路里，青龙秘传碑孤独地守候着什么，真武对它却是有着说不出的感觉……大厅内，青龙剑果然已经不在了，翠铃显得很遗憾，二人决定继续寻找线索。



◆**要点：**宝箱内可以得到《青龙五段》。

走出大厅，却发现一个陌生的身影出现在青龙门,来人自报家门——玄英（エイコク）。他很恭敬地问真武和翠铃是否是青龙门的人，然后告诉他们，麒麟门攻打青龙门，是他安葬了他们的师傅。翠铃和真武连忙道谢，并问玄英怎样才能报答葬师之恩，玄英笑笑，称只望能与真武较量一下青龙门的功夫。

BOSS①战：北方玄武门 玄英

第一次与他交手的玩家很可能会被他无赖的连击打得无奈而死，打他一开始一定要注意防住前三式，按住X键可以防住他的连击的最后一下而不被打成硬直。建议在《青龙四段》的最后一式中加入《青龙六式》可以将敌人打倒在地，利用这个时间进行HP的恢复。此外也不要忘记使用气功。

真武战胜了玄英，玄英连连夸赞青龙门的功夫，并想得到青龙门的剑谱，真武没有丝毫的犹豫，回绝了他。"我们走吧，"真武对翠铃说，"去寻找青龙剑。"可玄英却拦住他们，并

尤超	无论是哪个学阶的同学，总算是放松了，尽情地“游”吧！
读者资料	男，13岁，福建省惠安县西北街26#306室，362100

诚心提出为师傅守灵一晚，真武有点怀疑眼前的这个家伙，但翠铃却高兴的满口答应了。晚上，交谈中玄英提到了玄武门，引起了二人的怀疑，但为了给师傅守灵，他们还是这样地过了一夜。

早上，真武被翠铃喊醒，原来玄英已经不见了，而且偷走了真武身上最高式的剑谱！翠铃怒不可遏，大骂玄英和玄武门，并且马上决定，前往北方玄武门！

离开青龙门总部，二人顺着路标北行，来到青龙与玄武的武门结界。在每两个门派之间的结界处，都会有一只结界生物守在那里，这果然是真的！一只蓝体红纹的巨大虎蝎跳了出来，真武和翠铃赶忙拔剑。

结界生物①战：玄青虎蝎

以后每初到两门派之间的结界都会有结界生物守在那里，将其干掉才能打开结界之门。这只虎蝎没什么可怕的，放个气功然后三盘剑连击之即可。

结界之门随着玄青虎蝎的消失缓缓打开，真武和翠铃对视一下，走了过去……

贰　北方玄武门

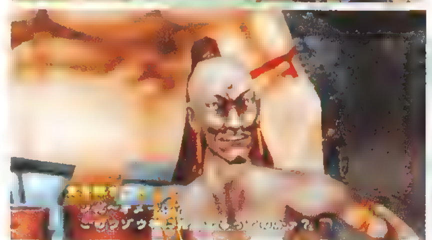
踏入玄武门，真武突然停下脚步，原来他父母的墓地就在不远处的妙见台，于是真武让翠铃先向吾水方向赶路，自己随后就到。(翠铃离开)

◆**要点：**通往妙见台的山路布满山贼，他们速度比较快，使用三盘剑技这类的宽面积攻

击会比较有利；此外山贼会仍爆弹，死后也有很高的几率掉出，要注意躲避。而下山之后会有连续三场剧情战斗，记得存档。

山顶，真武跪拜了父母身葬的慰灵塔。

带着伤心与不屈，真武走下山坡，却发现下面有一对外形反差巨大的胖瘦两赤膊男子在对一白衣女子拉拉扯扯，真武一个箭步冲了过去，大喝一声："放开她！"其中的矮个不屑地瞟了真武一眼，然后对那个又高又胖地说："老弟，交给你了。"不过这胖家伙典型的没速度，挥个剑都慢半拍，被真武轻松击败。可没想到，真武抽出的吟鸣剑引起了那个女子的注意，而那对兄弟俩竟然说出当年就是他们乌脓兄弟(赏金稼ぎ兄弟）俩杀死了手持这把剑的一对男女！面对杀亲仇人，愤怒充斥了真武的脑海，他舞剑而上！

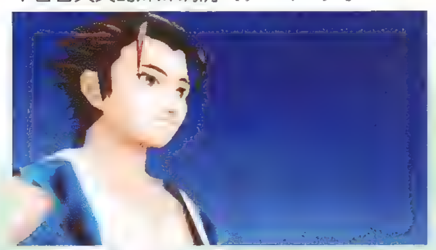


BOSS②战：乌脓兄弟

对手是一高一快的组合，建议在还没有其他更好的武艺录时就使用三盘剑，掌握好时间差可以一直推着二人直到死；气功提前集满气，一旦被他们二人反击马上放,小心应战即可。战后得到《白虎四段》。

二人见势不对赶忙逃走，临走还不忘丢下一句："有种！你给我等着！"被劫女子上前表示感谢,并告诉真武她名叫琉阳(ハーヤン）。真武也没有再去追赶乌脓兄弟，因为他也感到了一丝疲惫。可就在这个时候，随着一声"原来是你拐走了我姐姐！拿命来！"的叫喊，一个和琉阳长相颇为相似的女子跳了出来。真武连忙解释,但可怜的他又得迎来一战。由于是误解嘛，

所以此战也很轻松，只需要来个青龙气功就可以了。那名女子也看到了真武手中的吟鸣剑，赶忙停下来，在姐姐的介绍下，真武原谅了这个冒冒失失的妹妹璃阴（リーイン）。



二人带真武来到月桂湖，并告诉真武为什么她们会对吟鸣剑感兴趣。原来，吟鸣剑是双月剑的其中一把，是上古的宝剑。真武转过身踱了几步，但他再一回头，却发现姐妹俩全都不见了！而夜空中，两轮满月……当早上再来到月桂湖时，一对姐妹老人再湖边自言自语："传说有一对貌美的姐妹，会在满月的时候出现……"

都过了一晚上，估计翠铃非等急了不可，真武惴惴不安，急忙顺着月桂湖东行来到吾水，发现翠铃坐在地上，一见真武就连连抱怨起来。（翠铃加入）事不疑迟，二人继续右行，来到了北方玄武门的北塞江，玄武门总部也在这里。

◆**要点**：吾水小镇左上角有一宝箱，走过去时会有一批敌人跳出。向北塞江右行的路上会遇到蝙蝠，它们会致使真武中毒，小心躲避，及时用药。

北塞江是个典型的水乡，建在水面上的木房与船坞组成了这个城镇，镇上的大部分人都靠打渔为生。酒店在最右边的场景。

穿过一栋亭子，二人被撕杀声吸引，旁边一男子告之总部里面麒麟门攻打来了。真武和翠铃火速前往，干掉长长水桥上一群群蜂拥而来的麒麟兵，他们在总部门口见到了盗走剑谱的玄英，此时的他满脸泪痕："快救救我师傅！"

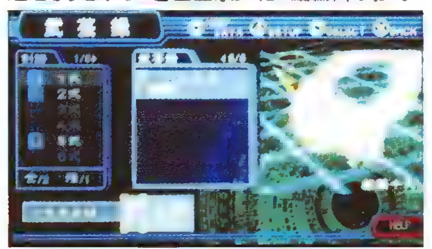
真武等人连忙闯进玄武门总部，只见玄武的门主玄眉老人与一个强壮的男子剑剑相向，而那个男子正是当年玄眉的弟子元罗（ゲンラ），如今却做了叛徒，入了麒麟门！玄眉老人已经身患重病，他不住地咳嗽。真武欲上前帮助，但被玄眉老人以门派之嫌制止，他默念着："正派……邪派……"但重病在身的他却无法抵御元罗的攻击，在玄英的哭喊声与元罗的狂笑声中，元罗的剑刺入了玄眉的身体，血泊中，元罗带走了玄武剑……

玄武殿内，玄英道出实情，他是想把青龙与玄武的功夫相融合来对付麒麟门，但他没有做到。他将剑谱还给真武，并发誓要努力习武为师傅报仇。而真武与翠铃则决定赶快前往西方白虎门，将麒麟门攻打其他门派一事及时告之。

◆**要点**：殿内宝箱中得到《玄武五段一型》和'百年蜜'；而殿外，玄武秘传碑立在水岸旁，真武走近，随着一阵眩目的绿光，真武的体内觉醒了玄武气功。

离开玄武总部，真武陷入了正派邪派的沉思，翠铃赶快打断他，兴高采烈地说去酒店大吃一顿。在酒店门口，一个小女孩叫住了真武，要对他表示感谢，并告诉真武明早去找她身着红衣的哥哥，说他对剑谱很有研究。

第二日一早，真武嘱托翠铃先他一步前往白虎门，别误了大事（翠铃离开），自己则赶忙到总部入口的亭子场景下方一船坞里找到了小女孩的哥哥红衣书生（カイロク），一番寒暄，他送给了真武《一号自由录》和《麒麟十式》。



顺着酒店上方的小路真武一路前行，途中路过了两处央卦百景、白蛇间歇泉和蛇银瀑布，转眼间，他来到了玄武与白虎的武门结界。在那里，一个挥舞着刺棒的红色巨人出现在真武面前。

结界生物②战：白玄赤鬼巨人

一看是巨人就知道速度很慢了，轻松搞定。之后别忘了上方的宝箱，里面是《朱雀四段》。

虽然取得了胜利，但不安的心情却涌上心头，真武不敢多想，快步走入了结界之门。

唐瑞	用我们的快乐回报带给我们的掌机，有掌机就不会不快乐！
读者资料	男，17岁，广西省南宁市铁路北三区20-1-6号，530001

西方白虎门

刚一踏入白虎门领地，真武就被阴暗的天空和阵阵的闪雷吓了一跳，没想到迎接他的竟然是这种鬼天气，他不禁打趣的自语道："看来这闪电是代替灯火来为我照亮的啊！"=图19=

◆**要点:**结界碑后面有一宝箱，里面是“体命水”。而前方出现了几个血稍多的麒麟门师范,不足为惧。

往前没走几步，就看到了白虎门的兵团，琉阳也在其中。白虎门大弟子左攸（ソウユ）上前交谈。原来他们是在为白虎门门主寻找宝物时遭麒麟门的人袭击，所以在此安营。得知真武的去向后,他送给了真武《白虎六段一型》和《白虎七式》。与他们二人又分别交谈后，真武走到了最右边的营帐，这时琉阳走了过来，她又再次提起吟鸣剑的事，她还问及了真武关于其父母的事情，接着，她又把天、地、阴、阳之门以及央卦大陆各门派的历史渊源向真武讲述了一番……

清晨,他们分别上路,期待着在白虎门相遇。

真武一路右行至长阴山脉,绕着"白虎背骨"蜿蜒向上，终于远远地看到了气势非凡的西方白虎门城。

◆**要点：**"虎背"的半山坡有一宝箱，内有'体命水'。爬上"虎肋"，拐角处有大量的敌人并且十分集中，是练级的好地方，二级的青龙气功基本上能秒一片，此外，用弩的敌人（听声音还是女的）很有意思，你用剑挡回去她射来的箭就可以将其一击致命。

守着朱白街道的两护卫告诉真武，白虎门正在进行一年一度的祭祀活动，任何人都不许进出。真武只好继续向里走，来到了白虎门主城白千家的城门前，两头巨大的石雕白虎一俯一昂，张显着白虎门的魄力。与几个护卫交谈一番，祭祀结束了，随着里面高呼一声"甄秀（ジョクシュウ）大人千岁！白虎门万岁！"，城门豁然打开。

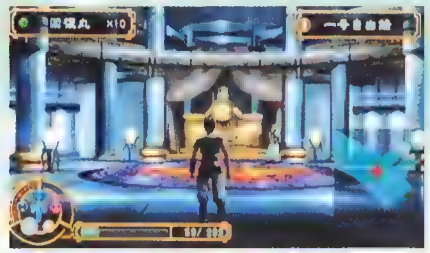
白千家秩序井然，商业区分南北两侧，规模很大，机械与巨石结构的建筑风格与北塞江相比截然不同，更显硬朗。真武穿过商业区来到上层广场，这里聚集了一队一队的白虎门弟子，似乎要进行什么操练活动。继续向上，真武来到白虎门总部门前。

◆**要点：**大门左侧的石道尽头有很多好东东，但要小心地轻打轻拿，别一不小心砸到后面那排的红木桶，可是会爆炸的哦！被炸到的真武还会像被敌人砍倒的一样愤怒地大叫一声来个鲤鱼打挺，十分搞笑。

与门口的护卫交谈一了阵，左攸赶到，他站在门口大呼一声："白虎门大弟子左攸归来！"大门徐徐打开，真武与他走了进去。（右方宝箱中可得到《白虎六段二型》和“蛇骨首饰”，一直没怎么买装备的玩家可以赶快装备上了。）刚走上左侧台阶，外面突然呼声四起，真武赶快隔窗相望。只见广场上排列整齐的白虎门弟子舞起漂亮的剑技，他们的号子喊的声声铿锵！真武不禁回想起了自己在青龙门的那些往事，更坚定了他复兴师门的信念！

洪佩妮	同一个世界，同一个游戏，同一个梦想，Enioy。
读者资料	女，19岁，广东省深圳市罗湖区松园路88号景园大厦190号，518000

在正殿外，左攸请真武先稍候片刻，自己前去禀报，少顷，真武被请正殿。见到白虎门门主，真武的第一反应就是惊讶，因为面前的白虎门门主竟然是个年轻的女子！甄秀也看出了真武的惊讶，她笑笑，随即转入正题。原来，她早就已经知道了麒麟门的阴谋，她还告诉真武，麒麟的目的就是得到青龙、玄武、白虎、朱雀四把宝剑，再加上他们的麒麟剑，妄图称霸央卦一统天下。甄秀还拜托真武前往南方朱雀门，去告之朱雀门主，并保护朱雀剑。临走前，左攸告诉真武，如果有路被堵了，就进入香禁洞，但里面的硫磺气十分重，要快速通过。



辞别二位，真武离开了白虎门总部（里面的秘传碑现在还无法获得其力量），穿过祭祀时卫兵把守的城门踏上了灌木丛生的朱白街道，一旁的路碑上雕刻着"朱白街道,开通纪念碑——卦历17年 阴西一年"的字样。

◆**要点：路上要小心一簇一簇的毒蘑放出的绿气，而左方的小港暂时还无船可乘。**

再向前没几步，结界生物出现了，而它，居然是一个古代科技的机器兽！

结界生物③战：朱白上古机器兽。

最好近距离对它形成连击，而其主要攻击方式为火箭炮和雷光电，气功对它的效果依然显著。上面的宝箱内，得到《麒麟四段》。

翠铃怎么没有在白虎门等我呢？真武禁不住想。但也许继续前进，才是得到答案最好的办法……

南方朱雀门

真武沿着朱雀门领的小路快速前行，上边的美景丘果然被乱石堵住了去路。下行到香禁洞口，真武发现里面果然弥漫着昏黄。他轻轻试探了一下，然后快步走进。

洞内，翠铃的身影匆忙闪过，"翠铃！"真武赶忙追了进去。在一个放满硫磺器皿的拐角处，翠铃背对着立在那里。

"翠铃？"真武上前一步，"不是说好在白虎门会面的吗？你怎么先跑到这儿来了？"

可转过头来的翠铃令真武大惊失色——她的眼圈和瞳孔都泛着黑，嘴角上扬，邪恶地笑着——眼前的翠铃完全变了一个人！

"真武哥哥，是你？哈哈，真武哥哥最好了，我最喜欢真武了！啊哈哈哈哈哈哈……"她狂笑起来。

"翠铃你怎么了？"

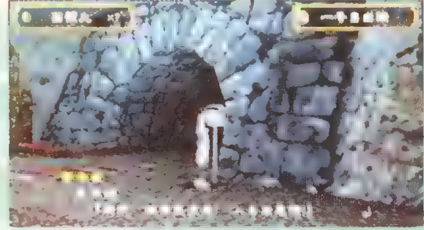
真武试图靠近她，但翠铃却拔剑而出！

BOSS③战：翠铃

与同门师妹之间的对决，心中难免不舍……但！翠铃的剑技可是相当快的，千万不要大意。另外，硬拼不是上策，还是不断躲闪，集气放气功吧！

挡开了翠铃的剑，真武刚要上前，翠铃竟然扔出个大爆弹，在爆炸声与翠铃的狂笑声中真武陷入了昏迷……

许久，真武的幻觉延伸开来，他仿佛看到了他的父母。



易滨	喜欢掌机的方便，选择掌机的便宜。
读者资料	男，23岁，广东省封开县江口镇东方二路24-25号，526500

"是妈妈！我、我死掉了么……爸爸……妈妈……对不起，我没能为你们报仇……青龙门……翠铃她一人能够重新复兴青龙门吗……嗯？她刚才说什么？我真好？喜欢我？呵呵……啊！啊？不！"

真武清醒过来，眼前，一银发独眼的中年男子站在他身旁。

"是……是你救了我？"

男子点了点头："嗯，我叫雷加（レイガイ）。"

原来雷加是顺路经过，看到了昏倒在香禁洞里的真武，而香禁洞的通道已经被爆炸后的残骸堵住，所以他炸开了美景丘乱石。

"那你有没有看到一个蓝衣女子？"真武忙问。

"她应该已经穿过香禁洞到朱雀门去了吧。"

"什么？那，要赶紧赶过去才行！"真武站起身，二人一同走上美景丘，继续前进。（雷加加入）

◆**要点：**香禁洞内的敌人是骷髅兵，被其击中会有一定的几率中咒和病气，而咒的可怕之处就是降低剑技的威力，注意回复。前行到山崖处跳下，下面会有一批实力较高的敌人，两个蓝色血管的要小心对付，可以多借助雷加将他们放倒的时间集气，等他们一起身就气功伺候。（雷加的实力绝对的强……）两宝箱内分别是《正派六段一型》和"白蛇牙"（解咒道具）。

右方的岔路平地，雷加问起真武的身世和此行的目的。在得知真武父亲的事情和三盘剑技以及青龙门的状况后，雷加惊喜地告诉真武，他是真武父亲生前的朋友，并亲自传授了真武一套功夫。在送给真武《朱雀五段一型》和《朱雀七式》后，雷加与他道别，并告诉真武他会去寻找真武的杀亲仇人乌脓兄弟。（雷加离开）

岔路平原右行，真武来到了南方朱雀门主城聚洛南。聚洛南的建筑风格就很类似中国古代唐朝时期了，放眼望去一片朱红，气势不凡。通过了解，原来朱雀门只收女弟子，全门上下皆为女性，看来，门主又是个女的了……

穿过民区，真武来到了一个火光冲天的庭院，原来这正是朱雀门的象征——火焰泉。一位老婆婆告诉真武："这永不熄灭的火就是平安之火。"边上还有一对恋人在体会火的激情与爱的燃烧，另有一位老爷爷自豪地对真武说："朱雀门的门主有极强的责任感，她绝对是央卦武门第一！"

火焰泉前方，两个护卫拦住真武，称只有经过挑战的人才能进入。这时，一个小女孩走了出来，她是朱雀门弟子唯明，要和真武比试，还问真武："你不知道吗？只有女人才可以入朱雀门的！"真武笑嘻嘻地回应："你不也只是个女孩么，能叫女人？"谁想她倒来真的，拔剑指向了真武，真武连忙后退并告之身份和来意，没想到她仍旧没有放行的意思，看来和这小丫头还真是讲不通。于是真武趁她不注意，一转身溜了进去，只剩她自己在那里大叫。

朱雀门总部内富丽堂皇，但一个个的都是女弟子，她们见到真武，嘴里没句好话。有的惊讶异样，有的则干脆骂真武是变态，更气人的，武场边上有几个还指着真武说："厚颜无耻！男性生物也敢出现在这里！"真武只好赶快灰溜溜地跑进了朱雀殿内。

一进门，真武马上发现了躺倒在地的翠铃。长发带着眼镜的朱雀门门主淑幽（シュクユウ）走上前来，她向真武娓娓道来：翠铃中了麒麟门的迷幻术，前来夺取朱雀剑，被她打

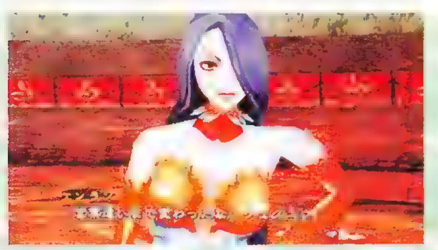
张宇	我国的游戏业的发展是一个路漫漫，而需广大玩家、从业者不断求索的过程，希望能尽自己的一份力量。
读者资料	男，20岁，上海市浦东新区曹路镇建新村叶家宅19号，201209

晕在此；翠铃中的这种相克法术只有麒麟门才能够用法术解开，倘若其他门派的法术予以治疗翠铃将必死无疑。淑幽告诉真武，朱雀门有一种草药可能能够慢慢缓解症状，问他是否愿意让翠铃在朱雀门修养一段时间，真武感激的连声答应。可突然，一个弟子慌忙跑来，她急的上气不接下气，缓了一下才说出原由："师姐回来了，她要夺剑！在火焰泉那！"淑幽大吃一惊，连忙赶去，真武也随后跟上。

在火焰泉，一个手持太刀的红衣女子昂头站在那里，她名叫炎兰（エンラン），本是朱雀门的弟子，但现在却已和元罗一样，成为了中央麒麟门四神将之一。炎兰打倒了唯明，轻蔑地说，她来这就是要拿走宝剑，并且威胁淑幽说她要将火焰泉的秘密告之天下！面对这样的叛徒，真武忍无可忍，挥剑上前。

BOSS④战：中央麒麟门四四神将之一 炎兰

这是目前为止最像BOSS战的战斗了，整个画面视角拉得很近，非常有魄力，并且炎兰也是实力超群，朱雀门华丽的太刀连击和吓人的气功发动样样不少。说气功为吓人，是因为发动时的样子确实会令第一次与她战斗的玩家



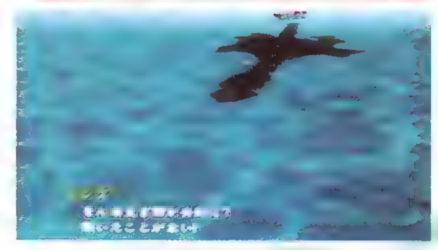
揪心，但实际上，她气功的杀伤力并不大（正好和真武相反），注意控制好前几仅经常练习的时间差，作好紧急防御和持久战的准备，便可以将其战胜。战后得到《朱雀五段二型》。

回到正殿，淑幽告诉真武，炎兰是在上一任门主死后离开朱雀门的，她极力劝说炎兰，但没能够挽留住她。另外，麒麟门正在不断地吸纳各派高手，淑幽希望真武能赶快赶到玄武门，去把这一消息告诉其新门主玄英，让他不要掉以轻心入了魔掌。最后，淑幽让真武到离聚洛南不远处的洛北去乘船，这样会比陆行快很多。

辞别了淑幽，真武离开聚洛南北行，穿过树林来到洛北。这是一个海边小镇，但不同于北塞江的是它的主建筑仍是同聚洛南一样的风格。

◆**要点：**右上角落的木桶之间有一宝箱，内有《朱雀十一式》。在左上方与红上衣的船长连续对话，即可乘船。

伍 迷



商船航行在四门之间的月之海上。

"你是武者么？"船长走过来问真武。见真武点点头，他便开始一副自大的样子讲起了海上的怪物有多么的厉害。就在这时，几只海蓝色的骨翅鱼飞到了船上，把船长吓了个半死，真武连忙拔剑，轻松砍死了它们。惊魂未定的船长连忙掩饰说："这、呵呵、这都是小意思，那种大的……大的……"他的目光突然伸向海中，"那、那是什么！"他的声音变得异常尖利。海

中，一个龟蛇般的巨大黑影飞快地游动，足有半艘商船那么大，它掠过一条小船直向真武所在的商船逼来。

"央卦从未听说过有这样的生物存在啊！"真武感到十分诧异。船长则早乱了手脚："我出海这么多年也从未见过！"

"附近有没有能靠岸的地方？"真武忙问。

"有、有、有"船长慌忙地大喊"快！转向！给我向狱法岛靠岸！"

狱法岛没有一丝人烟，船长说要在这里的岸边先过一夜，明早再出发，看他吓的那个样子，真武便一人前往小岛深处。

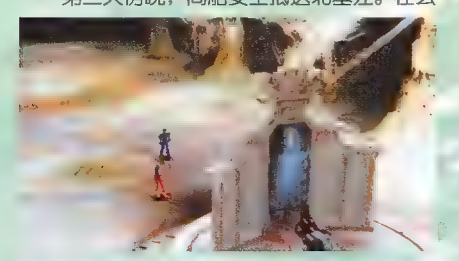
要点：岛上的敌人是与香禁洞相同的骷髅兵。这里共有六个宝箱，其中岸边的残房段壁后的是《麒麟二十二式》，里面古庙右墙根处的是《麒麟五式》，路上的石角旁和半坡上还各有两个。

真武发现了一座高耸的古庙，古庙的顶部已经塌陷，碎弃的砖瓦散落在地面上。古庙的大门紧锁，真武大喊一声"有人吗？"但回应他的只有阵阵的回声……

返回商船，这一夜就这样过去了，但真武始终无法入睡，他心中有很多不解之处：麒麟门为何会盯上翠铃？那里真的有那么大的吸引力使得元罗和炎兰背叛师们？海中的黑影究竟是什么？古庙又是被什么破坏了呢？无从知晓……

而此时，麒麟门四神将齐聚，元罗在一旁嘲笑起炎兰没能夺取朱雀剑。

第二天傍晚，商船安全抵达北塞江。在玄



武门总部入口处，桥守告诉真武："今日祭丧中，请明日再来。"时候也不早了，真武便来到酒店，终于睡了个好觉。

一大早，起来的真武就听到大堂里一阵骚乱声，出来一看，竟发现乌腋兄弟和雷加在下面对峙着，真武急忙快步跑了下去。那两个黑家伙非但没有悔过之意，还居然自称赏金猎人，专杀武林高手，岂能饶了他们！真武与雷加一起上阵，而这对乌腋兄弟的功夫也没什么进步，在雷加的狂攻下他们丝毫没有还手之力，再加上真武强大的气功发动，第二次将其击败。战后得到《麒麟六段一型》他们甩出那句老段子："你给我等着！"然后转身就跑。雷加拦住真武，然后飞速跟出。雷加刚走，店里一大妈闪出身来，大叫让真武赔偿砸店的钱，无奈真武只好等一会见到玄英请他帮忙了。

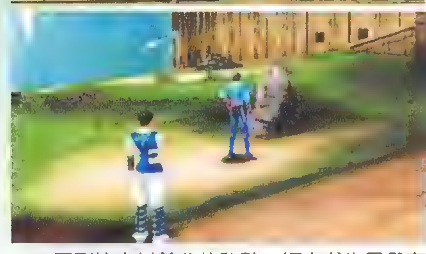
在玄武门总部与玄英交谈，并告诉了玄英目前麒麟门的阴谋与四门宝剑的事，玄英也答应真武帮他搞定酒店的事。最后，真武对玄英说他一定会竭尽全力去帮他夺回玄武剑，玄英非常感动。（得到《玄武五段二型》和《玄武十三式》）

离开玄武门总部，真武想起了曾有过一面之交的红衣书生，便向下来到他的船坞，可他却不在。留言板上写着他到东方青龙门去了，要参拜一下师墓和青龙秘传碑，并会到竹安的私塾一去。真武感觉他一定有什么事情，便火速前往青龙门总部。

◆**要点：**返回途中的敌人开始变强，如果前面没有好好练气功的话这里会比较困难，而

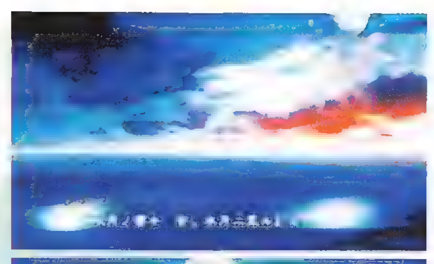
三级的青龙气功仍旧可以独挡一片。几个红剑老剑士实力不凡，一旦被攻击失血较多，而且很容易被打倒在地，小心对付。这里有的弩兵改用起毒箭了（阴险），那就以牙还牙。银毛巨牛要小心躲闪，被撞到就会中咒。而结界生物又会重新出现，不仅颜色变了实力也有所增强，看来这种东西也明白适者生存的道理而不断进化啊！

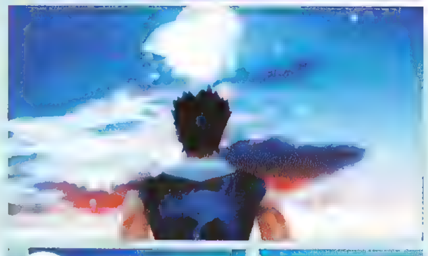
返回青龙门总部，真武却发现一个陌生男子站在总部门前。"你来青龙门总部有何贵干？"真武上前问之。那男子很恭敬地告诉真武他是曾经的青龙门弟子古水（デンセイ），他恳求能够祭拜青龙门门主之墓。真武带他进了总部，在墓前，男子行礼祭拜，当得知师傅是被麒麟门所害时他十分愤怒，并真心希望能够把他当作兄弟，他愿意同他一起夺回青龙剑！辞别了古水，真武前往竹安村去找红衣书生。



回到竹安村养父的私塾，红衣书生果然在此等候，与之沉谈。交谈中，书生向真武详细讲述了吟鸣剑的历史和其与央卦的渊源——打开天门的麒麟之匙正是双月剑的双子姐妹，书生告诉真武到吟鸣剑的真正所在处去，吟鸣剑的乐音能够唤醒真正的答案。真武想到了月桂湖，想到了在那里突然消失的琉阳、璃阴姐妹以及满月的传说，于是决定马上前去看看。

傍晚，真武赶到了月桂湖，昏蓝的天空透着神秘的气息。真武在湖边坐下，他望着两轮明亮的满月，轻轻弹奏起吟鸣剑。随着幽深的乐音飘入渐暗的空中，无数的星光点点闪动，并逐渐多了起来。真武抬起头，惊讶地发现天





空中的两轮满月散发出一个晶亮的光球，光球在无数星光的辉映下慢慢幻化成了亭子形状！月厅？传说是真的！？深蓝色的月厅浮在半空中，随着一道石阶延伸到了地面，星光逐渐退去，琉阳和璃阴两人走下了月厅。

三人交谈起来，真武完全了解了吟鸣剑的秘密，他又从二人口中得知了月厅就是上古的双奇门，由表奇门和里奇门组成，她们二人正是双奇门的门主，拥有长生不老的能力，当年正是爱慕真武父亲的琉阳将双月剑之一的吟鸣剑送给了他。反复与她们对话，琉阳又讲述了麒麟之匙力量的重要性——那是打开连接天地之门的钥匙，曾经封印了西马和央卦，一旦被打开，300年前马央大战的悲剧又将会重演，所

以一定不能让麒麟门的邪恶得逞！

麒麟门处，浩瀚的军队已经整装蓄势待发。元罗居然恶心的向四神将之一的江玲子求爱，被拒绝的他火冒三丈，大喊一声："出发，进军南方朱雀门！西方白虎门！"

真武回到竹安村，刚一进村就得到一男孩的消息：麒麟门已经向朱雀门进攻了！跑回私塾，却只发现一封信，原来红衣书生是朱雀门主淑幽的弟弟，他已经先行一步。真武飞奔出竹安村，通往朱雀门领的闸门已经打开，真武踏上青朱街道，不停地向前赶路，央卦百景白虹瀑布与卧龙脊田的美丽景色都被匆匆忽略。行至结界处，真武拔剑而上！

结界生物③战：青朱上古机器兽

这次只是变成了两个而已。

陆 拯救

西方朱雀门领，天色已晚，真武躁乱的心也逐渐被疲惫所沉淀下来，他点燃篝火，坐了下来。还没坐稳，突然一阵响动，树丛里闪出了琉阳的身影，璃阴也跟在后面。这一夜，慌忙的真武没有孤独……

天一蒙蒙亮，真武马上起身，带着略微的睡意抵达了聚洛南。但这股睡意马上被朱雀门的慌乱打消，这里已经被麒麟门攻击了，一朱雀弟子告诉真武，敌人就在火焰泉！眼前的景象震惊了真武，象征着吉祥平安的永恒之火已经熄灭，四周一片灼红，而红衣书生一人靠在泉眼旁，他受了重伤！他痛苦地对真武说："快……快去救门主……"

这时，一个熟悉的身影走了过来，是元罗。"元罗，快交回朱雀剑！"真武愤怒地站起身，可元罗却丝毫没把真武放在眼里，笑着说："哦？你是谁？怎么知道我的名字？啊哈，难道是我太有名气了？啊哈哈！"

真武的眼中溢满怒火，他不会再放过眼前这个混蛋，拔剑而出。元罗却笑着将他手中的玄武剑高高指向空中，震动四起，一个巨大的龟蛇从已经熄灭的泉眼中爬了出来！这正是月之海中的那个黑影！

"哼哼，四神兽之一的龟蛇，怎么样，惊叫吧！哈哈！"

神兽①战：玄武龟蛇

巨大的生物，攻击方式有两种，近距离的身体攻击和远距离的水球波攻击，并带有毒性，注意不要被堵入死角，而水球波只要看准下落点或持续跑动都可以轻松躲避。这一战很有规律，使用三级的气功五次便可将龟蛇的腿打缩入壳，此时的它就成了个靶子，一动也不会动，连续攻击它的头部或蛇尾吧，10秒左右它会复原。如此反复即可将其干掉，期间注意放气功

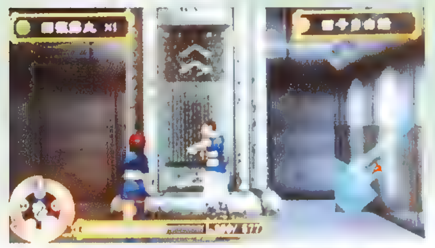
冯宁宁	PSP破解版本游戏必将推动记忆棒容量巨增。
读者资料	男，27岁，北京市海淀区西三旗育新小区62楼1门502号，100096

时尽量靠近它一点，在其每次复原时不要急着跑开，有一个短暂的硬直时间可以再攻击一下，然后赶快跑远进行集气，如此反复。

神兽龟蛇在吟鸣剑下化为了泡沫，元罗不禁大吃一惊："什么？普通的武器是不可能对神兽造成伤害的！可恶！"他一个箭步冲了过来。

BOSS⑤战：中央麒麟门四神将之一 元罗

元罗看似笨重，实则又快又壮，他的气功是玄武门的招式，还真是叛门不叛技啊！剑技则是玄武与麒麟结合。和炎兰一样，他的气功也不是很强，等级三的也没什么可怕，还是用时间差的老战术吧。



没想到自己竟然输了！但元罗却异常狡猾，他突然上前，还没等真武反应过来，便一掌将真武推下了泉眼！真武重重地摔了下去，而上面充斥着元罗邪恶的笑声。

火焰泉下仍然有一簇火苗燃烧着，但却满是浓重的硫磺味。这时，炎兰突然出现，看着一脸惊讶的真武，她告诉了真武火焰泉不为人知的秘密：其实火焰泉早就已经熄灭了，但为了安定民心，火焰泉下便终年靠硫磺燃烧。

说到这，她拿出了夺来的朱雀剑。"这，朱雀剑！"真武大呼。但炎兰却微笑着慢慢靠近真武，趁真武不备，一拳打昏了他。

当真武清醒过来炎兰已经不在了，真武心里很急，想赶快回朱雀门看看情况，顺着台阶向上，没想到竟然直接到了朱雀门正殿内，眼前，朱雀门主淑幽半卧在地，雷加、唯明、还有……翠铃！他们正与一队麒麟兵对峙。发现又多了一个帮手，自知实力不济的麒麟兵连忙撤退了。

真武走上前去，唯明和翠铃两人都如释重负地瘫坐在地，他们总算保护住了朱雀门的门主。淑幽的心中十分悲痛，她低语道："不该有战斗的……我向人民许愿过的……"真武走到翠铃身旁："翠铃，你没事了？"翠铃却低下头，放声大哭起来……

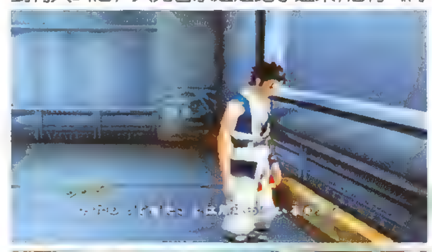
来到武场，雷加等在那里。真武与他较量一番后，雷加将《三盘剑术奥义》交与真武，真武连声感谢，但雷加告诉他，三盘剑技的真正精髓还需要他自己去不断体会。一番交谈，真武竟然从雷加口中得知自己的父亲还活着，只是被乌脓兄弟关在什么地方，他会竭尽全力去寻找，希望真武能先前往白虎门。在武场的旁边，翠铃站在朱雀门秘传碑前，真武走过去，关切地问了她在朱雀门的修养情况。翠铃告诉真武，朱雀门花胡岭的草药缓解了迷术，但还没有完全彻底，迷术的潜伏力相当的强。（后面的秘传碑，真武在朱红的光芒中觉醒了朱雀气功。）

与红衣书生和唯明分别交谈，在唯明那里得到了《朱雀六段一型》之后来到正殿。淑幽希望真武速速前往白虎门，一定要保住唯一还没有被麒麟门夺走的白虎剑。真武则提出要带翠铃一同前往，因为白虎门的功夫也有邪派之术，相克之术也许能够破解。（翠铃加入）

央卦百景美景丘的道路已经完全开通，重新并肩作战的两人一路杀到白千家白虎门总部，与门口护卫分别对话进入正殿。（白虎秘传碑处，银光下真武觉醒白虎气功。）

真武和翠铃将朱雀门被攻朱雀剑被夺一事向白虎门主甄秀一一道来，希望她能和大家联合起来一起对付麒麟门，保护好白虎剑，并合力夺回那三把宝剑。没想到愤怒的甄秀并不愿合作，她想把整个白虎城全部封闭起来以保护白虎剑！

真武无奈地走出了白千家，沮丧中，他听到有人叫他，只见古水远远跑了过来，他将《青



龙六段三型》送给了真武，并告诉他到海边也许可以散散心。真武又想起了那座古庙，于是决定再次前往狱法岛。而古水则说由他带翠铃到白虎门寻找解术。（翠铃离开）

真武来到白虎门庄旅小港，这里的船夫开始营业了，于是连夜乘船赶往了狱法岛。

孤寂的海面微风习习，悠远的星空如玉盘一般。来到古庙前，黑暗中的它显得更加神秘。这时，乌脓二兄弟的声音突然在身后传出，他们居然绑架了辛达子！愤怒的真武欲上前理论，雷加突然出现了，他笑笑告诉真武根本无须他出手。"正是如此！"只见辛达子轻而易举地震开了枷锁，"谢谢你们用船把我带来啊。"辛达子嘲笑着气急败坏的乌脓二兄弟。"辛达子会武功？"真武一脸惊讶，雷加则让真武赶快到古庙里去，里面有他最想见到的东西，外面由他们来对付。

◆**要点：**这个古庙共分七层，经过瘴气弥漫的暗洞进到内部后，每层都必须杀掉所有敌人才能打开继续向上的小门，敌人的数量都比较多，有的层还是混合型敌人，剑技进攻比较吃力，建议用气功，打的面积大速度快。一层有银毛巨牛，宝箱内"黑铁足轮"；二层有骨翅鱼；三层有虎蝎与骷髅兵；四层有骨翅鱼与骷髅兵，宝箱内"体命水"；五层有巨人与骷髅兵，宝箱内"叶鱼小刀"；六层有巨人与银毛巨牛，宝箱内"体命水"。

在顶层，一个长发凌乱的男子被封在五行结界中，真武走近一看，那个人竟真的是自己的父亲（ホウハク）！ 面对封印，真武奏响了吟鸣剑。

◆**要点：**用相克门派的气功或剑技破坏每根100HP的五行柱。

"父亲！"真武兴奋地拥抱苏醒的父亲。（宝箱里得到《麒麟七段一型》）

与父亲一起走出古庙，乌脓兄弟正与雷加和辛达子对峙着，看到真武带着父亲出了来他们二人怒不可遏。原来这里曾经是危害四方的

狱法门，被雷加、辛达子还有真武的父亲一起消灭了，他们为了报复，杀害了真武的母亲，并把真武的父亲封印在了这个古庙中，并且想重振邪恶的狱法门。

一场你死我活的大战在所难免，可这时乌脓弟却大叫："哥哥，哥哥，不公平，他们可耻四对二！"真武的父亲终于开口了："放心，我儿子一个人足以！为你母亲报仇！儿子！"

BOSS⑥战：乌脓兄弟终战

依然是以前的老样子，只是这次终于可以最终干掉他们了，享受胜利后解气的痛快吧！

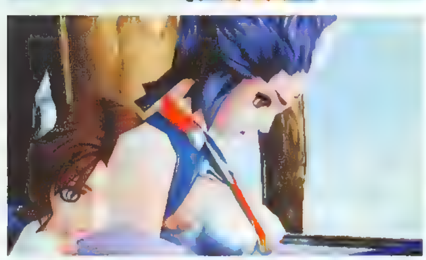
终于杀死了这对邪恶的兄弟，真武兴奋地大叫："母亲，儿子为您报仇了！"父亲、雷加、辛达子走了过来，他们高兴地看着成长起来的真武，并分别赐予了真武《三盘剑法》、《三盘剑术》和《三盘剑道》的真谛，还送给了真武《三盘剑法、术、道九段》。临行前，雷加告诉真武麒麟门的兵船已经向白虎门进发了，真武赶忙火速乘船，返回了白虎门。

这次终于比麒麟军早到一步，真武跑到总部门口，与右方的护卫道明身份，进入了白虎门总部。直入正殿，但里面却空无一人，而左侧打开了一条秘道。真武冲进了密室，里面的左攸启动了麒麟之匙的神器西马遗产读心魔盘，它可以读解人心，并需要相克秘术的法力来维持，而翠铃正是被其力量所牵引，亲手杀害了青龙门门主，而这种迷术一直跟随着她！事情的真相令人震惊，灭亡青龙门居然是翠铃一手造成的，伤心的翠铃痛不欲生。在众人的极力劝说下，白虎门主甄秀终于决定齐力对抗麒麟

门。殿外传来一声呼喊："麒麟门来袭！"

麒麟大军已经逼近城下，元罗绑起了江玲子，原来江玲子是白虎门派到麒麟门的内奸。元罗用江玲子威逼甄秀交出手中的白虎剑，但甄秀的信念已经不可动摇，她发誓守卫白虎剑，守卫白虎门！但就在这时，甄秀突然被一把剑刺穿了身体！青龙剑，是、是翠铃，她的迷幻术又发作了。当她清醒过来为时以晚，甄秀倒在了血泊之中，翠铃悲痛地扔掉青龙剑，喊声撕心裂肺。这时，古水闪出身拾起了青龙剑和白虎剑，原来，他是麒麟四神将之一，具有邪术的他控制了翠铃！

"你！你这个骗子！"真武大骂，而他却振

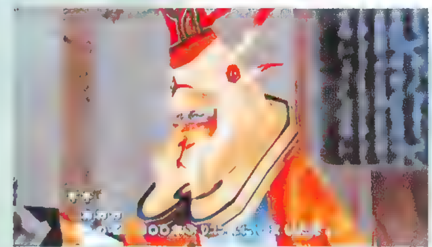


振有辞地说："兄弟，我以前确实曾经是青龙门的弟子，这一点都没错啊！"

琉阳和璃阴将望月剑交予真武，并让真武赶快回密室破坏读心魔盘，这样才能彻底解除翠铃所中的迷术，而它正是打开天门的主控制器！

走进密室，却发现里面变成了一个空中平台，湛蓝的天空中，一只火红的凤凰盘旋在半空。

神兽②战：朱雀火凤



想要对其造成伤害必须用到飞剑术。它的攻击方式有两种，利爪俯冲和火焰弹，这两招都可以通过瞬间的后撤来躲闪，而它的攻击频率为三下一停，每攻击三次后它翅膀的火焰就会消失，这时的它才解除了无敌状态，需要停下来稍息片刻。利用这个时机将飞剑刺入它体内，然后用气功把它打落在地，然后就可以猛砍了，如此反复即可。

火凤陨落，但手持朱雀剑的炎兰却带走了读心魔盘。冲出白虎门的真武满心怒火，他决心要阻止麒麟门！就算是为了这些无辜死去的人们，也一定要阻止！

在朱雀门总部、青龙门竹安私塾和玄武门总部，真武分别向淑幽、雷加、父亲、书生、玄英、辛达子作别，告诉他们为他祝福，为央卦祝福！随后，他在北塞江乘船赶往麒麟门。

而就在同一时刻，麒麟门主（ギキョ）释放了金木水火土五把宝剑的五行之气，并将琉阳、璃阴双子姐妹融入了读心魔盘。随着光芒四射，时间似乎又回到了300年前！麒麟之匙开启了天门，一头五色巨龙露出了狰容。它，就是当年被封印的天地兽，能吸取日月之精华和

毛天丰	期待PSP的降价，虽然明知不可能。
读者资料	男，18岁，学生，浙江省诸暨市枫桥镇毛家村505号，311811

央卦之五行！

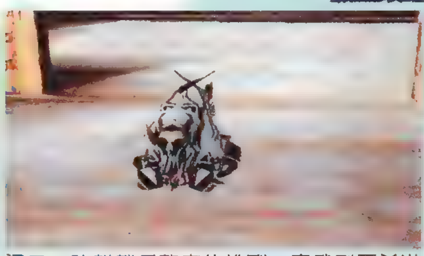
柒 中央麒麟门

小船在–中央麒麟门弦星岛弦心–缓缓靠岸，土行之疆到处充满着西域佛教的气息。走上土筑的台阶，真武望到前方是一道道的五行之门。

要点：这些门都需要用飞剑术加相克的气功来破坏，相应顺序为––白虎气功破木之门，宝箱内《朱雀七段》；玄武气功破火之门，宝箱内《麒麟七段二型》；青龙气功破土之门，宝箱内《白虎七段三型》；朱雀气功破金之门，宝箱内《玄武八段》。

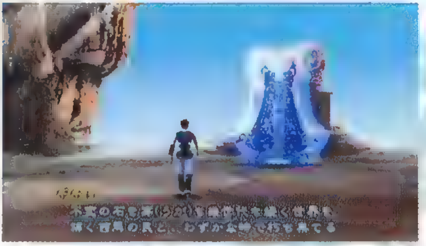
面对最后一道水之门，真武由于还未习得麒麟气功，所以无法破坏。就在真武一筹莫展之时，门的对面一声震动，水之门竟然裂开了！对面，伤痕累累的炎兰微笑着，手中握着朱雀剑，是她用身体帮真武打开了水之门！看着身受重伤的她，真武把她扶到怀里，炎兰却仍旧笑着，说要真武赶快去阻止他们，去阻止悲剧，她终于意识到，这样的结果只能是灭亡。

中央麒麟门总部，元罗站在斗技场的上方，



门口一队麒麟兵整齐的排列。真武刚要杀进去，雷加、辛达子还有父亲及时赶到对真武说："这群杂鱼就交给我们吧！"

于是，真武拔出吟鸣剑，狠狠盯着元罗，走上前去。在斗技场正中央，一只白虎卧在地上。元罗高举起手中的白虎剑："哈哈！吃惊吧！这就是白虎门的神兽！你，受死吧！"



神兽③战：白虎爪刺

这只神兽的实力就远高于前两个了，凶猛的冲刺与宽利的爪牙招招致命，而其短暂的间歇也几乎没有硬直，在宽广的斗技场内，一场斗牛般的华丽战斗拉开帷幕。之所以说斗牛一般，是因为你必须不断地引诱并躲闪它飞奔的冲刺，只有在它稍有停歇时上前气功攻击。而在使用剑技的时候，一定注意要对其侧面进行攻击，否则它挥起的利爪不仅可以一击打飞真武，而且会使人致病，建议大家在没有其他好套路时就使用《三盘剑》，其最后一式可以一刺突出重围，可以有效地防止被利爪击中的几率。谨慎+耐心+技巧=本战的胜利。

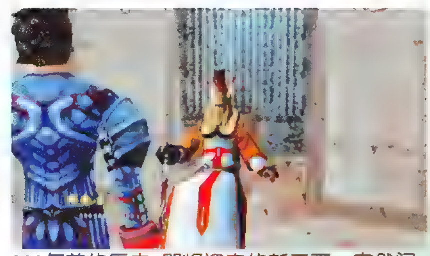
看到了真武的《三盘剑技》，元罗不禁吃了一惊。"传说中的上古武术……三盘剑……"而当他看到真武手中双月剑之一的吟鸣剑，他终于明白为什么真武能够杀死神兽了。

BOSS⑦战：元罗终战

基本与上次战斗相同，这次换了个大区域，更有利于气功的集气了。（斗技场内宝箱得到"万年蜜"。）

真武没有丝毫懈怠，冲进麒麟门最深处。麒麟门主端坐在五行卦式的石椅上，嘴里低语着

林显崇	这期别册不错！口袋妖怪对战终于有文章出来，让我们利用网络体验全世界的口袋妖怪热潮！
读者资料	男，20岁，广东省珠海市湾仔沙井路西77号203号，519030



300年前的历史，即将迎来的新天下。突然间，曾刺入白虎门门主甄秀体内的青龙剑再次贯穿了麒麟门主的胸腔，是古水！他竟然杀死了自己的门主，原来，他才是最最恶毒的家伙！真武回想起在青龙门带他造访师墓的情景不禁怒火中烧。

古水从麒麟门主身体里拔出青龙剑，笑着从牙缝挤出几个字："都300多年了，你也该活够了。"又在其手中拿过麒麟剑。

"你休想得逞！"是翠铃，她手中抱着另外三把宝剑，"这几把剑都在我这里！"翠铃的愤怒不言而喻，她身负的痛苦已经超乎常人想象。

"哦？有意思……"古水轻蔑着望着眼前的两人，似乎此刻在他心中，早已经穿越天门了。只见他像元罗那样将青龙剑直指向天空，一头长着镰刀般骨翅的蓝色恶龙扑了上来！

神兽④战：青龙骨刃

不同于上一战，此战的场景变得很小，更考验躲闪的控制能力。青龙身体的每个部位都能对真武造成伤害，所以它的主要进攻方式就是冲撞和尾部扫荡。另外它会向天空释放力量，在古水那形成一个聚光点，不时地射出热力光线，需要小心。而当被其逼入死角时它还会把骨翅伸展成雷光镰刀进行攻击。最安全的方法就是四个角落不停地奔跑躲避，找机会集气发动气功。剑技仍然推荐《三盘剑》，为了防止尾部大面积的攻击，砍它时一定要注意从其背后入手。

杀掉了青龙，终于迎来与古水一战，真武的愤怒的目光一刻没有从他身上移开过！想着自己的师傅，想着玄眉老人，想着甄秀，想着央卦的所有人民，真武挥起吟鸣剑！

BOSS⑦战：中央麒麟门四神将之一 古水

这家伙果真曾经是青龙门的弟子，剑技里包涵了大量青龙绝学。刚才的战术依然有效，《三盘剑》也令他防不胜防，但一定要留神防御，不然被他那一套青龙与麒麟相结合的连击打下来后果十分可怕。

在真武必胜的信念下，古水倒了下来，在他的眼中，透着一丝悔意，但也许冥冥中，他已经穿越了生死，穿越了天地……

捌 天地之门

翠铃兴奋地跑过来，但事情还没有结束，天地兽仍需封印！

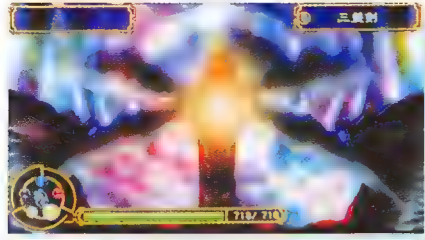
"真武，我喜欢你……加油！"翠铃羞却地低下头，但传达给真武的却是一股前所未有过的巨大动力！

天门下，真武毅然地挺立，他轻轻吐了口气，望着眼前巨大的天地兽，它也许并不知道为什么，但它的出现就是灾难的象征，唯一的办法，就是……"是到了该了结一切的时候了……"真武的心中已经没有了愤怒，而是充满了对央卦的深情，他必须胜利！

最终战：天地兽

天地兽将自己周围形成了五行结界，金木水火土五处盘印。天地兽会不断变换吸取五行之力，相克之力的那个印盘就会形成无数的光柱，此时赶快过去按X键将相应的宝剑插入印盘，然后使用这种法力进行攻击就能够对天地兽造成伤害，否则只是响亮的破裂声。天地兽

荆涛	希望PSP能多出点好玩的原创游戏，别老是移植PS2上的旧作。
读者资料	男，21岁



除了基本的身体攻击外，吸取五行之后分别使用——金，冰雹（释放无数白金色的冰块，只能对远处攻击）；木，雷电（张开上翅形成电网发射电击，只能对远处攻击）；水，喷水（威力巨大，一经被卷入会迅速形成连击，但只能对远处攻击）；火，火球（吐出无数的火焰，只能对远处攻击）；土，地震（发出一到射线，如果真武在其范围内会发出尖利蜂鸣声，及时躲避，几秒钟后会巨石滚滚，远近皆可攻击）。通过不断的换行攻击，封印了五行盘印后，天地兽就只剩下近距离的身体攻击和不断释放和龟蛇相似的追身红球波了，看准时机不断进攻，就可以最终击败天地兽。

看着渐渐幻灭的天地兽，真武的心中感慨万分：又是一个轮回，这样的事情今后是否还会发生呢？

返回麒麟门殿，翠铃、雷加、辛达子还有父亲激动地迎上前去，大家谁都没有多说什么，但话都已经在心中。

真武和父亲分别拿出了吟鸣剑和望月剑，在封印了琉阳和璃阴的读心魔盘前，双月剑的乐声再次奏起，和在月桂湖时一样，无数的星光飘入空中……

央卦大陆恢复了平静，活下来的人们都有了各自新的生活：左攸重兴了白虎门，玄英和北塞江的人民快乐的生活，翠铃守着师傅的墓碑讲述起这段扣人心弦的故事……

而真武……他手握麒麟剑站在麒麟殿内，他将永远守护这份来之不易的和平，永远守卫着，天地之门……

游戏通关心得

一、自由录：自由录可以将任意门派的招式融为一体，是该作武艺录系统中的一大特色，除了一号自由录是随剧情入手的，其他则需要玩家自己寻找，以下列出全自由录收集。

1号自由录： 北方玄武门北塞江红衣书生（剧情入手）[初期可编2招]。

2号自由录： 南方朱雀门聚洛南右侧一堆木桶中的迷之老人，小心打碎最右边的木桶可以防止被炸[初期可编3招]。

3号自由录：东方青龙门竹安私塾左前的谜之老人(需已有2号自由录)[初期可编4招]。

4号自由录： 西方白虎门白千家南部商业区右方桥下的谜之老人（需已有3号自由录）[初期可编5招]。

5号自由录： 北方玄武门北塞江装饰店右面的谜之老人（需已有4号自由录）[初期可编6招]。

二、通关后真武的等级将不会继承，继承的有：

1、所有已有道具和金钱。

2、所有已收集的武艺录与剑谱。

3、气功及其等级。

4、取得《三精三盘剑》。

李苍霆	不买PSP，因为我玩不起UMD，不买NDS，因为我十分爱国。啊，我还是选择了IDS，可是……我没钱。
读者资料	男，17岁，湖南省张家界中医院收费室，427000

因时间关系上期研究中未能及时发掘一些秘密，在本文中将做一个补完，此外还有本人的一些心得体会，很荣幸能与大家分享。

利用FORCE来强化指挥官的能力吧！

上期列举了所有FORCE的名称和效果，但唯独缺少了最后两个全RANK装备可能的FORCE，现在就让我们来看看它们的庐山真面目吧！当完成了困难剧情模式后，这两个FORCE就可以被我们使用了，它们分别是：*アスカノオシエ*（明日香的隐形），使用Special Break时所有部队都能够先制反击；*ソウルオブハチ*（哈奇之魂）使用Special Break时己方城市也能够生产陆军部队。

从名称就可以看到这两个FORCE与相应指挥官的关系，明日香和哈奇引以为豪的必杀技特效居然变成了人人可用的FORCE，强悍程度可想而知。不过对于明日香和哈奇两人来说，这就有些不公平了，如果要一视同仁的话，多米诺的一次性占领、伊格尔的二次移动、莎夏的能量槽削减等等能力，都应该做成可装备的FORCE啊！显然，这样的FORCE严重破坏了游戏平衡，大家在和朋友对战时，最好别去用它们。

除了这两个比较过分的FORCE外，灵活地使用其它FORCE有助于完成剧情模式和生存模式，在和朋友对战时，如何选择最有效率的FORCE搭配也是一个要研究的问题。那么我们就来看看如何发挥这些FORCE的作用吧！（FORCE的作用请参考上期）

タックル、タックル2、スナイプ、スナイプ2

这些都是加强攻击力的FORCE，适用于任何指挥官。既可以使麦克斯、比利等人攻击力进一步锦上添花，也可以让攻击力先天不足的伊万、多米诺等人不至于过分被动。两项同类FORCE叠加起来能提升13%，不过由于需要占用两个空格，一般情况下不推荐这么用。

タックルガード、タックルガード2、スナイプガード、スナイプガード2

与提升攻击力的FORCE相对，这些是来强化防御力的。像菊池这样部队防御力本来就很出色的指挥官，再使用这个FORCE更是如虎添翼，尤其是在双方需要互拼战斗机来争夺制空权的场合，这会使他占很大便宜。两项同类FORCE叠加后能提升20%，效果比较显著。

ペイオフ

这个FORCE的效果并非很突出，因为金钱转化率仅有2%，基本上是可有可无。而且如果对方是伊万的话，由于部队本身造价低，那么金钱转化就会更少。如果任天堂把这个转化率提高到10%，可能愿意使用的人会多一些。

ラッキー

凯瑟琳、基波、空古等人的引以为豪的能力在这里变成了可装备的FORCE，具体效果是能造成额外1点HP的幸运伤害，但出现几率有多少现在仍是不得而知。不要小看这个能力，

在对抗对手的高级兵种时，利用造价低廉的步兵打出幸运伤害消磨对方的HP是一件很实惠的事情,尤其是对于需要大量使用步兵的伊万、多米诺、山本来说更是如此吧！此外，这个能力还可以和凯瑟琳的基本能力叠加，用脆弱的步兵常常能打掉对方巨型坦克2点HP之多，如果对手是仰仗防御的菊池，恐怕会气得七窍生烟吧！

トランスガード、トランスムーブ

这两项FORCE都是用来强化运输系部队的。首先トランスガード能强化运输系防御达10%之多，使我们可以更放心地使用价廉物美的运输系部队作为肉盾来构筑防线。正常情况下轰炸机、重坦克对运输车、空战车、护卫舰对运输直升机都是一击解决，但现在多出了10%的防御后，情况完全发生了变化，意味着对方需要多浪费一次攻击才能突破防线。トランスムーブ也非常好用，多出来的1格移动力能起到很大帮助，而运输系部队移动力+2的山本有多么厉害，就更不用提了。

パワーオブタワー

这个FORCE的使用范围有限，不是因为它不强，而是有指令塔的地图实在是太少了……对于能靠指令塔提升防御力的彼托曼来说，靠这个FORCE能占不少便宜，但前提是地图上得有指令塔……

ハイド、ハイド2

这两个FORCE相当好用，一定程度上解决了潜水艇、隐形战机的燃料匮乏问题。尤其是对于空军实力强劲的麦克斯、伊格尔来说，只要夺得了制空权，那么隐形战机就可以称霸整个战场，如果再没有了燃料的后顾之忧……

サポートスター、サポートガード、サポートスター2

它们都是来强化队友的部队能力的，合计有13%的攻击力和10%的防御力，还是比较可观。一般来说这些都是给那些后勤指挥官装备使用的，比如格卡和斯内克，作战能力较差，但是他们的较短的能量槽很有利于发动双人合体技，如果再装备了这些辅助的FORCE，就是很好的后勤人员了。一般来说，喜欢考虑一主攻一辅助的指挥官组合的玩家，应着重考虑到这些FORCE。

ビュープラス、ビュープラス2

在正规的雾战中恐怕是最吃香的FORCE之一了，同时装备它们的话就会有额外3格视野，对于明日香来说视野要比一般人多4格，可以试想视野达到9格的侦察车、步兵、潜水艇会是什么样子吧！当对手的部署被我方了如指掌时，克敌制胜就变得更加轻而易举。

リペアプラス、リペアプラス2

蕾切尔的基本能力也变成了FORCE供全员使用了，如果她自己装备了这两项FORCE，那么每回合在据点恢复高达6点HP，虽然要花费大量金钱，但只要能让部队尽快开赴前线战斗，这点花费还是值得的。此外若利用据点构筑防线时，这个FORCE的作用也非常突出。只要玩家爱兵如子，珍惜每一个受伤的部队，那么它们回复HP后就会带来相应的回报的。

ドミノマーチ、ドミノマーチ2

这个FORCE能加快占领据点的速度，两个加起来能提升3点，对于多米诺来说，装备这两项FORCE后，一回合就能踩下据点18点，只要稍加保护占领的士兵，下回合强占这个据点就是板上钉钉了。同样，利用大规模的空降来偷袭敌总部时，若配合这些FORCE，就能保证更高的成功率。运输直升机和其他士兵只要紧紧贴在占领总部士兵的周围，使其不受到对方直接攻击的伤害，那么到了下回合时胜利就唾手可得了。

プライスダウン、プライスダウン2

降低部队造价的FORCE势必是人见人爱，不过两个加起来也仅有13%，未必能和对手拉开很大差距，不过若交给伊万来使用那就不同了。配合原本的造价80%，他装备了这两项FORCE后造价就能降低到67%，能比对手多生产出约1/3的部队，相当实惠。生产了这么多部队后，再切换到其他指挥官来指挥使用就可以了……同样，这个FORCE不仅限于伊万，其他负责后勤的指挥官也可以考虑，但负责主攻的指挥官，最好还是考虑其它更有效率的FORCE吧！

ロードスター、フォレストスター、シティスター、マウンテンスター、マリンスター

这些都是借助地形强化攻击力的FORCE，其中借助森林的フォレストスター和借助海洋的マリンスター的比较实用，前者主要是利用车辆系部队借助地形优势进行伏击，后者是借助广阔的海洋地形来打海战。处在海洋的所有海军攻击力提升10%的作用自不必说，而且要注意到在海洋上飞行的空军是一样会提升攻击力的，这对海战有多大帮助可想而知。

ハイドスター

这是为潜水艇和隐形战机而量身打造的FORCE，本身攻击力提升15%就相当可观，再

潘显琪	玩游戏是享受，不要让游戏玩自己，让我们享受生活。
读者资料	男，22岁，安徽省安庆市94982部队10分队，246001

配合ハイド、ハイド2的话就更是如虎添翼了。由于潜水艇和隐形战机都是能左右战局的重要部队，专门为此选择FORCE并展开战术还是值得的。这其中又要推荐麦克斯和伊格尔了，本身他们的战斗机就很强，很容易抢到制空权，而在保证制空权的前提下，隐形战机就可以说没有对手。

ミサイルガード、キャノンガード

ミサイルガード能减少导弹的伤害，不过一般地图上的导弹基地不多，看似起不到太大作用。不过，当对手是蕾切尔时，这个FORCE就相当有用了，因为可以有效地抵抗蕾切尔的杀手锏——Special BREAK的导弹袭击。キャノンガード主要是在剧情模式中有用，尤其是在摧毁空中要塞的关卡，装备了这个FORCE后简直是易如反掌！

ストアゲージ

这个FORCE也是对战时的大热门，很可能会人手准备一个的。它的效果是提升能量槽的蓄积速度约30%，在对战时的效果是显而易见的。由于本作中能量槽对战局的影响更大，所以能量槽蓄积速度变快可能并不是什么好现象，也许以后这个FORCE会被大家公认禁止也说不定。

フィールドフリー、フォレストフリー

这两个FORCE是用来间接的提升部队的移动力的，它们的最大受益者就是侦察车和火箭炮了。由于移动类型是轮胎，所以在平原和森林地形下，它们几乎寸步难行，威力受到了很大限制。而装备了这两个FORCE后，它们也能在平原和森林地形下健步如飞，实用性就大大提升了。

ゴールド

这原本是莎夏的特殊能力，这里也变成了通用的FORCE了。使收入提升10%的效果还是比较显著的，可以理解为变相使部队造价降低了9%，和プライスダウン2搭配后效果非常好，有时候连プライスダウン都可以干脆都不要了。

レインスター、スノウスター、ストームスター

它们都是借助天气变化提升攻击力的FORCE，不过提升幅度高达20%，非常可观。对于维普、莫普来说，由于本身就能控制天气，使用这个FORCE的效率就相当高了。ストームスター一般情况下用的可能少些，但在一些扬沙的沙尘暴天气的固定关卡下，这个FORCE会帮助我们更加轻松的过关。

这些FORCE可以说个个都令人眼馋，但只有4个空位，又怎能满足大家的需要呢？要想把可装备的FORCE的效率发挥到最大，那么第一原则就是要针对指挥官的战术特点，进行合理分配，切忌面面俱到，多而不精。举个例子，比利擅长间接攻击部队层层推进，前面需要有肉盾来进行保护。所以，选择FORCE的话，目的也是为了尽可能使这个战术得以顺利发挥，那么提升间接攻击部队攻击力、提升对直接攻击的防御力、提升运输系部队防御力的FORCE应该是我们首要的选择。而降低造价、提升视野、据点回复增加的FORCE虽然同样很诱人，但劝大家还是坚决摒弃。具体选择什么样的FORCE分配方案，是和指挥官所采取的战术分不开的，以后再分析指挥官战术时，我们再来探讨这些内容。

令人眼花缭乱的指挥官搭配组合!你,心动了么?

与GBA上大红大紫的《高级战争2》相比，本作最大的进化莫过于出现了TAG BATTLE的系统，大大丰富了玩家的选择。27名指挥官中除去BOSS地狱伏特，在26人中选择两人进行组合，一共也有26X25/2=325种不同的方案！由于指挥官的互补支持性很强，我们不能单纯认为TAG BATTLE就是选择好两名指挥官各自为战，其中的搭配组合还是蛮有学问的。让我们来探讨这些令人眼花缭乱的搭配组合，用更加丰富的战术来打败自己的对手吧！

由于时间和资料所限，上期的指挥官的能力介绍中缺少了一些重要的能力数据，也存在一些错误，在这里向大家道歉。这次补完了所有重要数据，请大家参考，但和原文重复的一些特技效果等，这里不再重复了。在此之前有一些重要的基本数据是大家需要掌握的：

■当使用必杀技（BREAK、SPECIAL BREAK、TAG BREAK）时，所有单位的攻防能力无条件的各上升10%，为了避免叙述混乱，这个效果不包含在对应每个指挥官的说明内，也就是说实际效果要更高。

■每座指令塔可为所有单位带来10%的攻击力提升，彼托曼还有额外10%的防御提升。

■使用TAG BREAK时根据人物相性关系不同，最终会影响到能力修正百分比，这能够使所有单位提升的攻击力发生变化。

■每个地形防御星可为单位带来10%的防御提升。

勒眸 兄弟们，为了游戏的光明未来而努力吧！
读者资料 男，15岁，江西南昌丁公路56号，330002

约翰	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	110%
BREAK时	所有部队	120%
SPECIAL BREAK时	所有部队	140%

注：约翰的部队仅当占据平原地形时才能提升攻击力，但处在平原上的空军也不例外。

蕾切尔	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

注：BREAK时蕾切尔的所有部队有能力造成额外1~2点的幸运伤害，几率不详。

良	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	120%

麦克斯	受益对象	攻击力
基本时	机械直接攻击系部队	120%
BREAK时	机械直接攻击系部队	150%
SPECIAL BREAK时	机械直接攻击系部队	180%

哈奇	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

维普	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	120%
BREAK时	所有部队	120%
SPECIAL BREAK时	所有部队	120%

注：维普只在雪天的天气条件下才会提升攻击力。

伊万	削弱对象	攻击力
基本时	所有部队	90%
BREAK时	所有部队	90%
SPECIAL BREAK时	所有部队	90%

注：伊万使用SPECIAL BREAK时根据手头资金能提升所有部队攻击力，每1000G就能提升3%。

莎夏	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

注：莎夏的BREAK能根据手头资金削减对方能量槽，每6000G减少能量槽1颗星；SPECIAL BREAK能攻击时获得资金，为杀伤对方部队造价的一半。

菊池	受益对象	攻击力	防御力
基本时	所有部队	120%	120%
BREAK时	所有部队	150%	120%
SPECIAL BREAK时	所有部队	150%	150%

明日香	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

注：明日香仍然存在坏运气，原本能造成100%的伤害，往往有可能只伤害95%。

弘藏	调整对象	攻击力	防御力
基本时	所有部队	130%	80%
BREAK时	所有部队	130%	80%
SPECIAL BREAK时	所有部队	130%	80%

彼托曼	受益对象	对间接攻击防御力
基本时	所有部队	120%
BREAK时	所有部队	140%
SPECIAL BREAK时	所有部队	180%

霍克	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	110%
BREAK时	所有部队	110%
SPECIAL BREAK时	所有部队	110%

凯特	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	5%x地形防御星
BREAK时	所有部队	5%x地形防御星
SPECIAL BREAK时	所有部队	5%x地形防御星

注：前作中凯特的攻击力是10%x地形防御星，一下子削弱了一半啊……

基波	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

注：基波和凯瑟琳一样都能造成幸运伤害，但也会让伤害降低，具体效果不详。

地狱伏特	受益对象	攻击力	防御力
基本时	所有部队	110%	110%
BREAK时	所有部队	110%	110%
SPECIAL BREAK时	所有部队	110%	110%

[illegible]	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

坎迪尔	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	140%
BREAK时	所有部队	180%
SPECIAL BREAK时	所有部队	220%

注：坎迪尔的部队必须在据点地形上才能提升攻击力，处在据点上的空军也不例外。此外，SPECIAL BREAK还随己方据点多少来能提升部队的攻击力，每座据点能提升3%的攻击力，且注意这个攻击力在任何条件下都有效。比如她占领了20座据点后，处在非据点的部队攻击力有100%+3%x20+10%=170%，而处在据点的部队攻击力就有220%+3%x20+10%=290%之高！

恰卡	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	110%
BREAK时	所有部队	120%
SPECIAL BREAK时	所有部队	140%

注：恰卡的部队必须在道路地形上才能提升攻击力，但处在道路上的空军也不例外。

空古	受益对象	攻击力
基本时	所有部队	100%
BREAK时	所有部队	100%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%

注：空古和凯瑟琳一样都能造成幸运伤害，但也会让伤害降低，具体效果不详。

多米诺	受益对象	攻击力	削弱对象	攻击力
基本时	士兵系	120%	机械直接攻击系部队	90%
BREAK时	机械直接攻击系部队	150%	机械直接攻击系部队	90%
SPECIAL BREAK时	机械直接攻击系部队	180%	机械直接攻击系部队	90%

凯瑟琳	受益对象	攻击力	幸运伤害值	大约出现几率
基本时	所有部队	100%	1HP	15%
BREAK时	所有部队	100%	1~5HP	30%
SPECIAL BREAK时	所有部队	100%	1~10HP	85%

注：凯瑟琳所有部队都能构成幸运伤害,幸运伤害的大小无视双方兵种相克关系,但和攻击部队HP多少成正比。

比利	受益对象	攻击力	削弱对象	攻击力
基本时	间接攻击部队	120%	机械直接攻击系部队	80%
BREAK时	间接攻击部队	150%	机械直接攻击系部队	80%
SPECIAL BREAK时	间接攻击部队	150%	机械直接攻击系部队	80%

山本	受益对象	攻击力	削弱对象	攻击力
基本时	士兵系部队/武装直升机	110%/150%	海军部队	90%
BREAK时	士兵系部队/武装直升机	110%/150%	海军部队	90%
SPECIAL BREAK时	士兵系部队/武装直升机	110%/150%	海军部队	90%

伊格尔	受益对象	攻击力	削弱对象	攻击力
基本时	空军部队	120%	海军部队	90%
BREAK时	空军部队	60%	海军部队	45%
SPECIAL BREAK时	空军部队	120%	海军部队	90%

注：伊格尔发动BREAK时，所有机械部队攻击力在原基础上减半，但10%的攻防加成效果仍在。

莫普	受益对象	攻击力	削弱对象	攻击力
基本时	海军部队	120%	空军部队	90%
BREAK时	海军部队	120%	空军部队	90%
SPECIAL BREAK时	海军部队	120%	空军部队	90%

汉娜	受益对象	攻击力	削弱对象	攻击力
基本时	陆军机械部队	120%	空军和海军	90%
BREAK时	陆军机械部队	140%	空军和海军	90%
SPECIAL BREAK时	陆军机械部队	160%	空军和海军	90%

了解了指挥官的全部能力数据后，大家就一起来考虑适合自己的指挥官组合吧！由于全部可能构成的组合实在太多，没有足够的篇幅逐个进行分析，我们就先来看看一些代表性强的组合，然后举一反三吧！

麦克斯+伊格尔

这应该是大多人都喜欢用的组合，因为他们个人能力都太突出了，尤其是空军方面更为犀利，很容易找到突破口，可谓是强强联合。此外就是TAG BREAK时可观破坏力，凭借伊格尔的二动加上麦克斯的高攻击力，仅凭借空军和坦克部队，就足以将对手横扫。

多米诺+山本

多米诺的占领能力配合山本的运输能力，在抢夺据点方面极其有心得。尤其是装备了ドミノマーチ2的多米诺，只要稍稍对占领据点的士兵做一些保护，使其不至于被一回合合击致死，抢下据点就毫无问题。能力比较均衡的山本是主要的作战力量，源源不断的免费士兵和丰厚的据点经济收入，也很容易使对手陷入“人民战争的汪洋大海”。当然，凡是和多米诺搭档的指挥官，都有一招杀手锏，那就是由他使用TAG BREAK后再切换给多米诺，可以让士兵这回合内移动8（6）格，能一次踏平多少敌据点可想而知；此外，将装载有士兵的运输单位移动到敌本部6（5）格距离内降下士兵，在二动的条件下集合一切部队来杀掉对方驻扎在敌本部或者敌本部附近的部队，为士兵杀开一条血路，接下来就可以让高唱胜利凯歌的多米诺踏平敌本部了！

凯瑟琳+良

凯瑟琳的幸运攻击是所有高级兵种的噩梦，而良在这里就是一个坚实可靠的后勤人员。主要的攻击输出来自于凯瑟琳，装备了ラッキー以后利用步兵打击高级兵种更为合算。当然，他们主要的杀手锏是TAG BREAK：先让良来发动TAG BREAK，全方位回复部队的HP并增加移动力，在攻击之余，是为步兵创造一个更好的走位，方便凯瑟琳接下来的步兵大扫荡；凯瑟琳原本往往有步兵移动力慢，不能完全投入攻击的缺点，但在良的帮助下就好得多，且受伤的部队经过回复后也能有更高的幸运伤害。虽然他们两人的TAG BREAK未必有排山倒海的气势，不过只要操作得当，重创甚至剿灭对方的高级兵种，没有任何问题！

哈奇+菊池

善于操盘的哈奇和兵强马壮的菊池是一堆好搭档，先利用哈奇进行生产，然后再将指挥权交给菊池，能节省下一大笔开支。虽然伊万也能起到这个效果，但若在战事吃紧时再交换就多有不便。而且，哈奇还有极为出色的特技，生产部队的效率实际上也要比伊万高一些。注意一定要让哈奇使用TAG BREAK，首先能使得生产出来的部队在下回合交付给菊池作战，而且也不会浪费菊池那2倍的反击能力。

伊万+莎夏

亲密无间的姐弟俩拥有最高的合体技能力修正，不过他们这对组合并非建立在合体技上，而是两人各自互补的能力。伊万敛财能力更胜姐姐莎夏一筹，可惜部队的作战能力实在sorry，若不祭出大量高级兵种作为法宝，仅靠人海战术显然是不够的；莎夏的敛财能力不强，但好在作战能力还不错，尤其是BREAK技需要依赖手头资金的数量，在这点上伊万提供了很大支持。由于莎夏的作用主要是削减对方能量槽使其用不出来特技，限制对方战斗力，自己自然也没什么条件和伊万使用合体技。只要能限制住对方的战斗力，两人再不断的积累资金，时机成熟时利用大批洲际导弹轰炸或者伊万的SPECIAL BREAK进行扫荡，就能奠定胜局了！

弘藏+彼托曼

弘藏部队攻击力极高但防御力也弱的不像话，这就意味着他攻击后必须有提供防御支持的CO来作为搭档，彼托曼就是一个很好的人选。他对间接攻击的抗性虽然不足以完全弥补弘藏的弱点，但减少来自间接攻击的伤害也足够了。尤其是在拥有指令塔的地图上，彼托曼部队攻防能力都很高，可以作为弘藏坚实可靠的后盾了！

莫普+维普

两人的最大特点就是杀伤性的特技，尤其是在使用TAG BREAK的时候，敌方全员损失4点HP可不是说着玩的。此外，莫普的特技能消耗燃料，而维普的下雪又能加速敌方的燃料消耗，这一对既杀伤又削减燃料的搭配确实令人胆寒。需要注意的是要用莫普来使用TAG BREAK，因为这样的话接下来两回合的持续降雪天气可以由维普指挥部队，充分发挥他雪天战斗的优势。

TAG BREAK的秘密！

大家都注意到了使用合体技——TAG BREAK时下方出现的百分比数字吧，原来这些并非仅仅是被信赖度所影响，而是固定的隐含数值！此外，有信赖度修正的指挥官使用TAG BREAK时，还会有独特的特技名称。我们就一起来看看这些秘密吧！

这些独特的特技名称在游戏中都是平假名表示的，但为了方便大家观察，我还是直接改写成原英文单词，这样也更方便大家理解其含义。

约翰

汉娜——110%（Ground Dynamics，大地之力）

特技的名字果然符合两人特点，都是陆战好手……

蕾切尔——120%（Omega Crash，奥米迦破坏）

作为亲密无间的教官和学生，两人自然少不了独特的合体技演出了！

莎夏——105%

细心注意剧情模式的玩家，会发现约翰和莎夏有一种莫名的关系，合体技有修正也是理所当然……

钱萍	高考结束了，终于可以开始“游戏人生”了。
读者资料	江苏省无锡市滨湖区华庄镇农联村钱家桥46号，214131

坎迪尔——90%

约翰视破坏环境和侵略奥米迦大陆的黑洞军为死敌，自然不会和黑洞女王和睦相处了！

蕾切尔

凯瑟琳——130%(Red Star Hope，红星的希望)

两人既是亲生姐妹，又都是红星的高级军官，联袂出手自然不同凡响……

约翰——120%（Omega Crash，奥米迦破坏）

莎夏——105%

身为不同势力的高级军官，又都是女强人，彼此关系亲密也不为过。

恰卡——65%

蕾切尔同样憎恨黑洞军，不过恰卡之所以这么倒霉，恐怕也是因为他那张脸不讨女性喜欢吧！

凯瑟琳

蕾切尔——130%(Red Star Hope，红星的希望)

良——105%

麦克斯——105%

多米诺——105%

三人和凯瑟琳从1代起就是并肩作战的战友，彼此友谊自然牢不可破！

良

麦克斯——110%（Straight Soul，正直的灵魂）

麦克斯冲锋陷阵，良提供后勤支持和修理，两人从1代一直搭档到现在都是亲密的战友。

伊格尔——115%(My Best Rival，我最好的对手)

玩过1代的玩家就会知道两人之间是什么关系，既是宿敌彼此又惺惺相惜。选择伊格尔路线，打败最终boss时，伊格尔就会邀请良来一场“男人之间的决斗”，更说明了这一点。

霍克——105%（Dark Rival，黑暗的对手）

和伊格尔相似，霍克同样也是良惺惺相惜的宿敌。在2代困难剧情模式下某关，就有他们一场“man-to-man fight”，而霍克为了自己的信念而杀死地狱波斯，也使得大家对他的印象发生改观。

凯瑟琳——105%

多米诺——105%

在1代中多米诺对良抱有好感，毕竟都是年龄相仿的战友，可惜愣头愣脑的良只对机械感兴趣，其它置若罔闻。结果果然不出所料，当多米诺遇到气度优雅的伊格尔后……

麦克斯

良——110%（Straight Soul，正直的灵魂）

比利——110%(My Friend Break，我的朋友(特技))

1代中他们曾经交过手，从此这对作战风格截然不同的指挥官成为了亲密的朋友。

凯瑟琳——105%

多米诺——105%

多米诺

明日香——110%（Girls' Fever，狂热少女）

两个女孩虽然身处不同的国家，但在军校的时候却是同学，两人既是朋友又是竞争对手。另外这个合体技的名字，我承认是恶搞的……

伊格尔——120%（Earth and Wind，大地和风）

气度优雅的伊格尔是多米诺心中完美的形象，而巾帼英雄多米诺那种不屈不挠的性格，也颇使伊格尔欣赏，于是……

良——105%

凯瑟琳——105%

麦克斯——105%

哈奇

山本——100%（Old Man Power，老人的力量）

两人都是久经沙场的老兵了，有道是“廉颇老矣，尚能饭否？”

维普

比利——115%（Forever Blue，永远的蔚蓝）

作为蓝月的顶梁柱，为了这“永远的蔚蓝”，两人毫不犹豫地挺身而出！

伊万——105%

凯特——80%

在2代率领黑洞军入侵蓝月的凯特，把蓝月的国土破坏得满目疮痍，这让视祖国利益高于一切的维普绝无法容忍。

比利

麦克斯——110%（My Friend Break，我的朋友）

维普——115%（Forever Blue，永远的蔚蓝）

伊万——105%

伊万

莎夏——130%（Blue Impulse，蓝色脉动）

同为一个家族的亲姐弟俩，联手协作自然非同寻常了！

维普——105%

比利——105%

凯特——90%

莎夏

伊万——130%（Blue Impulse，蓝色脉动）

约翰——105%

蕾切尔——105%

弘藏——105%

菊池

明日香——130%（Wind Forest Fire Mountain，风林火山）

这个英文名字纯属恶搞，其实游戏中原名就是“风林火山”的片假名写法，它的意思就是“疾如风，徐如林，侵掠如火，不动如山”。如果还有不知道这4字意思的朋友，可一定要记住了。

彼托曼——110%（Soul of Samurai，武士之魂）

两人一个崇尚武士道，一个崇尚骑士道，除了东西方文化差异外，我感觉不到有什么区别……

山本——105%

王一轩	NDS除了能玩GBA游戏还能炫，一举两得。
读者资料	贵州省遵义县南白镇财政局家属院34栋13号，563000

虽然菊池贵为黄色慧星的国王，但对老兵山本的话还是言听计从的。

明日香

多米诺——110%（Girls' Fever，狂热少女）
菊池——130%（Wind Forest Fire Mountain，风林火山）
凯特——105%（Power of Brain，智慧的力量）

本性不坏的凯特和明日香交手后，两人就是亦敌亦友的关系。同为年纪轻轻的天才少女，两人携手利用智慧来取得胜利。

山本——105%

山本

哈奇——100%（Old Man Power，老人的力量）
弘藏——110%（Yellow Bomber，黄色轰炸）
菊池——105%
明日香——105%
彼托曼——105%

弘藏

山本——110%（Yellow Bomber，黄色轰炸）
莎夏——105%
彼托曼——105%

伊格尔

良——115%（My Best Rival，我最好的对手）
多米诺——120%（Earth and Wind，大地和风）
莫普——115%（Green Typhoon，绿色台风）

绿色地球的两位顶梁柱自然少不了专有的合体技名称，绿色台风也很形象地表现了他们联手扫荡敌军的情景。

汉娜——105%
凯特——90%
霍克——70%

两位实力超群的强者却不能结为朋友，可惜，可惜！

莫普

伊格尔——115%（Green Typhoon，绿色台风）
汉娜——105%
霍克——90%

汉娜

约翰——110%（Ground Dynamics，大地之力）
彼托曼——110%（Green Strike，绿色袭击）
伊格尔——105%
莫普——105%
霍克——90%

彼托曼

菊池——110%（Soul of Samurai，武士之魂）
汉娜——110%（Green Strike，绿色袭击）
山本——105%
弘藏——105%

空古

凯特——110%（Black Impact，黑色冲击）
斯内克——105%

凯特

明日香——105%（Power of Brain,智慧的力量）
霍克——110%（Black Hazard，黑色危机）
维普——80%
伊万——90%
伊格尔——90%

斯内克

恰卡——110%（Dirty Pair，肮脏的组合）

两人的特技效果都极其相似，都是阴阳怪气的魑魅魍魉，这个“肮脏的组合”来形容他们真是恰如其分！

空古——105%

霍克

良——105%（Dark Rival，黑暗的对手）
凯特——110%（Black Hazard，黑色危机）
伊格尔——70%
莫普——90%
汉娜——90%
坎迪尔——80%

注意霍克可是和黑洞大姐头不睦的，但这也不奇怪，注意一下霍克离开黑洞军加入我方的原因，就一切都了然了……

基波

恰卡——110%（Black Fire，黑色火焰）
坎迪尔——105%（Deluxe Fire，豪华的火焰）

Deluxe源自法语，意为“豪华的、高级的”，这里主要是影射出身上流社会，浑身贵妇（女王）气质的坎迪尔吧！

恰卡

基波——110%（Black Fire，黑色火焰）
坎迪尔——105%（Dodge Fire，狡黠的火焰）

想不通为什么黑洞军的合体技都是什么什么火焰，真是好俗的名字。“狡黠的火焰”这名字，还真和阴险狡诈的恰卡相符。

斯内克——110%（Dirty Pair，肮脏的组合）
雷切尔——65%

坎迪尔

基波——105%（Deluxe Fire，豪华的火焰）
恰卡——105%（Dodge Fire，狡黠的火焰）
约翰——90%
霍克——80%

RANK10的秘密！

首先向大家致歉，原先攻略中提到指挥官最高RANK级别为10是错误的，到了RANK10以后可以继续不断升级，具体上限是多少还未知。指挥官达到10级后可以更换服装，比起他们原来的装束来说，别有一番风味……为了这些隐藏服装，大家拼命地练级去吧！

李平	现在的GBA游戏可真令人失望，想当年……唉，今非昔比啊！
读者资料	男，19岁，浙江省嘉善县大云镇缪家村8社，314113

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！ 责编/天意

秘技

GBA 守护[illegible]A ACT

在有提示AX2的地方，蓄力放冲击波，放出后立即按两下A，然后就可以发现，放波时可以走动了。 上海市 戴伟靖

GBA 黄金太阳 RPG

超强通关密码

をふまげろ　みんぐごと
むいばくゆ　ずいびすひ
じずぐざべ　べおほえげ
りしざぞつ　そかしねね
とやむふき　こにみさや
じひぶめき　すそあはど
ふはばぎて　ぬげずゆび
ぶあびうお　りつもるぜ
すじげじく　なぶにをゆ
にひらぐと　まねにのた
ようぶゆむ　みやとれわ
けみごひを　だぜめすぐ
そべじつぱ　てをたせす
ぐますしず　くにもざむ
りやむざぎ　ぐばちせは
にぼだおは　がえきおは
ずきばでで　さけけもこ
よたううと　けききねし
せししへつ　たたむなり
みでばどの　のれまへに
ほがやめめ　ごりよよだ
ぞずずてば　ぐががぼそ
ずざざおで　ぞぞけぶち
びびむいす　あつきおず
かぬしこさ　きくむせの
みなててや　はぼぬもみ

GBA 托尼霍克职业滑板 SPG

在标题画面或是暂定的菜单画面中，输入B A ↓ A START START B A → B → A ↑ ←，就可以开始特殊的模式——可以在游戏中输入密码。

不流血：B ← ↑ ↓ ← START START

开启蜘蛛侠：↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A START

全部关卡：A START A START ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓

全关开启、金钱最高：B A ← ↓ B ← ↑ B ↑ ← ←

爬墙：→ A ↓ B A START ↓ A → ↓

烟花：标题画面输入START A ↓ B A ← ← A ↓

DISCO视点：暂停输入←A START A → START → ↑ START

时间为0：← ↑ START ↑ →

浙江 刘毅鹏

GBA 光明之魂2 ARPG

进入音乐模式

出现SEGA的时候，输入上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、B。在标题画面时，按住开始键和A键，选择单人游戏。

PSP 战国大炮 STG

改变难度

在成绩画面时，按住○键就可以改变难度了。

■表示PSP秘技　■表示NDS秘技　■表示WS/WSC秘技　■表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指

死神 被染红的尸魂界

我方生命最大

02000A30	270F

我方灵压最大

02000A3C	06

对方生命最小

02000BF0	0000

对方灵压最小

02000BFC	00

点数最大

02010D7C	0A

EXP最大

02037422	270F

全人物开启

020364F0	FFFFFFFF

全模式开启

02036976	01

黑崎一护能力 人物等级99

02036508	63

人物经验9999

0203650A	270F

力攻等级99

0203650C	63

技攻等级99

0203650E	63

灵攻等级99

02036510	63

全员满人物等级99

42036508	0063
00000023	0010

全员满人物经验9999

4203650A	270F
00000023	0010

全员满力攻等级99

4203650C	0063
00000023	0010

全员满技攻等级99

4203650E	0063
00000023	0010

全员满灵攻等级99

42036510	0063
00000023	0010

机动剧团一哈罗噗哟噗哟

下一位噗哟全面为黄色

03000DF1	11

下一位噗哟全面为橙色

03000DF1	22

下一位噗哟全面为紫色

03000DF1	33

下一位噗哟全面为蓝色

03000DF1	44

下一位噗哟全面为绿色

03000DF1	55

下一位噗哟全面为黑色

03000DF1	66

我方无黑噗哟

03000F4E	00
03000F4F	00

对方全黑噗哟

03000E2F	0A

我方积分最大

03000F44	05F5E0FF

全隐藏人物

0300105C	FF

战斗模式全开

43001150	FFFF
00000022	000

全台词

43001128	00FF
00000009	0004

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

KUSO自己的游戏
——GBA游戏高级HACK

文：C.Y　责编：天意

（接上期）

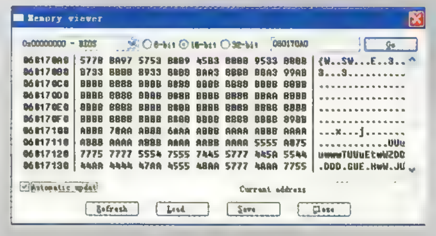
各位读者经过上期的学习是否已经研究透了ROM中图像HACK的原理了呢。有没有按我说的自己KUSO了一下游戏呢？没有太多的程序方面的解释，也不需要编写软件导入和导出数据就可以实现。脱离了烦人的语法程序，直接与相关的数字和位图接触，直观而又浅显易懂。随着现在NDS和PSP的游戏像当初GBA那样大量被DUMP，PSP游戏的破解也越来越引起人们的兴趣。借助本文GBA游戏HACK一文的思路，说不定大家也能HACK出属于自己风格的PSP游戏呢。好了不多闲话了，本期将要被放上手术台被我们分解的游戏依然是GBA上的《超级机器人大战OG2》。我们不光要破解此游戏的静动态图像，还要破解一些基础能力数据，还有最难的音乐的HACK。这样本人目前掌握的本领就已经完全教授给大家了。如果有什么不懂的，欢迎来信询问。坚持将“KUSO”进行到底。

工欲行事必先利其器。首先准备几样工具软件：VBA模拟器、纯净的OG2的ROM、UE、TLP、一个健全的大脑和双手。

目的：将OG的人物加入到OG2中；新增加修克拜因原创机体。

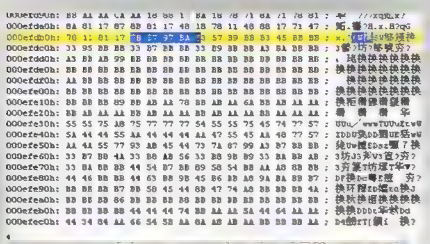
PART 1.人物修改

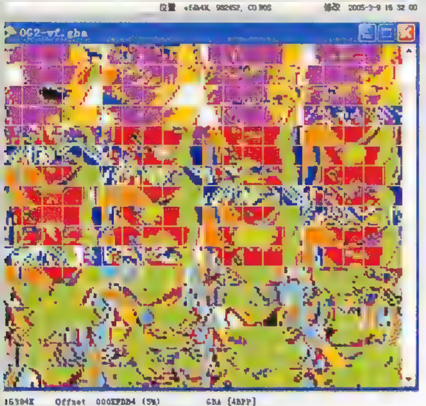
话说眼镜厂的设定实在是很糟糕，OG2里居然还让卡琪娜的手下废柴拉塞尔登场，论能力他比不上任何人，论长相他还是比不上任何人，论精神，更是毫无用处，一张貌似杂兵的大众脸明显就是证明他是为了衬托主角们的存在。本着以人为本的精神，我决定将此人排除在OG2之外，将又帅人气有高的英格拉姆教官请进来。首先来到拉塞尔第一次出场的第十七话，存一个即时档，还是和之前寻找图像一样，打开VBA的Tile Viewer，调整好颜色和基地址，正好可以清晰地看到人物的头像。还是得记住我们的规则要寻找色块最混乱最不规则的Tile。找到任意一个Tile的地址：060170A0。在内存查看中选择跳至此地址上，这时我们可以很清楚地看到此地址上色块对应的数值。记下一小段吧：577B BA97。



之后使用UE打开ROM，搜寻7B57 97BA，很幸运，很快就能找到唯一的一个静态地址：0XEFDB4h。核对一下此地址前后位的数据，发现和内存中的排列完全一样（静态查看时需要将内存中的数值全部高低位对换）。所以我们能很肯定地断定此地址就是人物头像的地址，至于有没有经过特殊手段压缩我们还不得而知。所以使用TLP打开ROM查看一下这个地址附近的数据。嗯，不是很清楚的但是也不是很杂乱的色块，看来TLP还是有许多功能没有完善啊，所以在这里我们再次请出Tile Examine这个工具，同为Tile查看工具，Tile Examine的功能可就强大的多了，跳到地址EFDB4处，然后按F2开启组合方式1，按shift+ctrl+十字方向键调整显示模式为5x6，然后再按shift+十字键将图调整成同一行只显示5

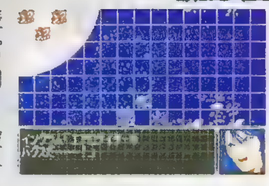
个Tile，这时就可以清楚地看到人物的脸形了。其中废柴男拉塞尔就单独占用了三个头像。





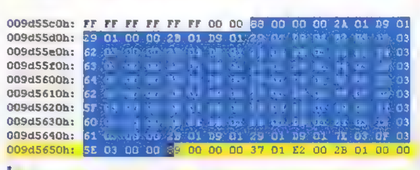
接着再次使用同样的方法来到打开OG的ROM搜寻到教官的头像地址，使用Tile Examine调整好图像显示模式，我们可以看到教官一个人就有8种表情头像，果然废柴和主角是不能相比的。好了，将OG中的教官的三个表情头像选择后复制出来，然后粘贴到OG2中的拉塞尔头像上，排好位置后直接在其他地方点一下左键就可以了。保存。此时已经将OG2图替换成OG中的了。之后将原来的调色板替换成OG中的调色板。方法同上期。

我们来验证一下吧。然后重新使用VBA打开游戏，读取即时存档。来到第十七话，看看对话，哈哈，三种表情都有了。教官大人复活了。图中可以看得出来，人的名字已经被我改过来。这个属于文本替换部分了。我们需要先得到游戏里日文的全码表，然后将ROM里所有出现拉塞尔这个名字的地方全部替换成英格拉姆。这样就完美了人物修改了。如果对日文有些了解的还可以对人物的对话进行修改，编一些自创的对话，相当有意思吧。



PART 2.新增加原创机体

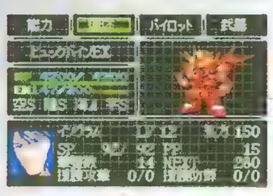
由于OG2中的我方极殊兵相当多，让这种量产化而无用的机体出来实在是浪费空间，还不如多量产几台修克拜因呢，这里我选择让ALPHA中的修克拜因EX出场，因为此机体的涂装不同于此系列的深蓝色基调，但却保留了相当强劲的武器。我们依然选择的是替换的方法，这次被TF的倒霉蛋是谁呢？当然是拉塞尔的极殊兵MK-Ⅱ喽。给教官开的机体当然要换一台喽，还是开那么破旧的机体会发挥不了实力的。

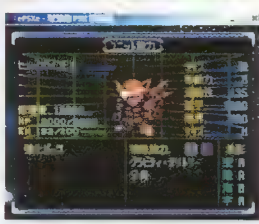


这次我们不需要另外制作机体图像了，直接将已经存在的修克拜因MK-Ⅱ拿来用吧。游戏中所有的修克拜因MK-Ⅱ系列机体和极殊兵MK-Ⅱ系列机体都是使用的同一套模板，配以不同颜色的调色板和配置不同的机体能力加以区别。所以我们不可以修改此机体的图像。这样会破坏所有极殊兵MK-Ⅱ的图像的。这里每个机体的图像都有一套指针指向所对应的模板，我们需要做的只是将原来指向极殊兵MK-Ⅱ的指针，指向修克拜因MK-Ⅱ就行了。很幸运我找到指针的起始地址，0x9D0B68h为游戏第一台机体的图像指针，每个指针之间间隔为8C。而拉塞尔那台专用的绿色极殊兵MK-Ⅱ在机体码表中的编号是88h号，所以我们需要使用计算器进行一下16进制的乘法运算。88x8C+9D0B68=9D55C8。所以使用UE打开ROM就直接跳至此地址吧。这里可以看到88就是我们要找的

柳洋	游戏者都是朋友。
读者资料	男，17岁，浙江省温州市鹿城区西城路34幢712，325000

机体的编号,后面三个空白字节后的数据就是对应的机体图像Tile块编号。而修克拜因MK-Ⅱ机体的编号为0E,计算地址得到9D0FC8,来到此地址,将编号0E后面直到编号0F前的所有数据都照搬到地址9D55C8上去吧。得到如图数据。





保存。图像完成了,但是由于原来的机体颜色是绿色的,所以要想得到我们的赤色机体需要将调色板再次调整一下,我们发现卡琪娜那台机体的调色板很符合我们的要求,所以将其借来一用,将眼睛的颜色调整成蓝色,头部天线及一些装饰处进行细微的颜色调整。注意由于游戏中绿色的极殊兵MK-Ⅱ有两台,需要用上期介绍的方法寻找一下真正的调色板地址,这里不再累赘。运行游戏重新读取关卡查看一下机体的图像吧。和ALPHA中的机体图像对比一下吧。哈哈,基本上是一样了。

但是机体的能力还需要再调整,我把ROM中机体能力的数据排列方式贴一下(括号内为占字节数):

HP(4)、EN(2)、运动性(2)、装甲(2)、修理费(2)、击破费(2)、我方可用机体(1)、00、Weapon负载值(2)、地形适应性(2)、移动力(1)、可装备芯片数(1)、移动类型(1)、PP点(1)、机体改造上限(4)、改满追加强化第5项(1)、00 00 00、机体特技(5)、00、换乘类型(1)、01、FF、机体尺寸(1)、01、30、特定人物换乘代码(1)、FF FF FF、武器代码(20)、FF FF FF FF、机体名字(28)

说明:

我方可用机体:64代表我方可用,F0、DC代表敌人机体。

地形适应性:00~03分别是S~D,顺序为海宇空陆。

机体尺寸:00~03分别为SS~L。

移动类型:0F为全地形移动可。

换乘类型:即该机能否换乘,01为可换乘。

特定人物换乘代码(1):FF为无特定人物换乘。

```
009cd750h: FF FF 00 00 81 02 FF FF 2B 01 D9 01 29 01 FF FF
009cd760h: 25 01 66 01 2[illegible] 00
009cd770h: E3 [illegible] 02
009cd780h: 62 [illegible] 01
009cd790h: 67 02 50 02 63 02 00 00 FF FF FF FF FF FF 00 00
009cd7a0h: 82 02 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
009cd7b0h: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 FF FF FF FF
009cd7c0h: FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00
```

位置 9cd754H, 10278740, DOS

这里,我们只需要将机体的HP、EN、运动性、装甲、修理费、击破费、我方可用机体(1)、Weapon负载值、地形适应性、移动力、可装备芯片数、移动类型。这几项机体的外部数据按照ALPHA中的设定修改一下就行了。

好了,到现在机体的数据差不多了。就剩下武器了。如果仍然继续使用极殊兵MK-Ⅱ的那些武器的话,你会发现战斗动画不是没有就是一台黑色的极殊兵在放导弹。这是由于每一个武器的战斗动画都使用到了机体图像中的Tile,如果机体图像中的Tile不存在的话,那么只能显示默认的黑色的极殊兵战斗动画了。为了将武器战斗动画也制作进入,我们需要再次设定指针。为什么又要设定指针呢?因为武器使用动画也是依照一定的顺序指向Tile编号。在此我只详细介绍一下重力冲击炮的动画的制作,其他的可以按照这个步骤作。首先查看武器代码表,可以发现有许多名字为"武器"的武器名,这些是眼镜在制作游戏过程中遗留下的无用武器,空白属性,但是却有编号,和其他正常武器一样有自己的格式。所以我们可以利用这些空白武器制作成自己要的武器。这次的武器动画依照排列格式分成三个部分:编号0000到0289,之间地址间隔4Ch,从地址9C1908到9CD9FF,为固定武器动画;编号02C4到02E3,地址间隔50h,地址从9CDA00到9CE3FF,为合体武器动画;编号028A到02C3,地址间隔34h,地址从9CFFA0到9D0B67,为固定武器动画。我们选择可换装武器动画,挑选武器编号为281的空武器,然后通过计算获得地址为9CD754,使用UE跳至此地址,可以查看到正好对应的是编号02 81,而武器指针几乎都是FF和00字节。哈哈,正好可以利用。查看一下修克拜因MK-Ⅱ的最后一招Gインパクト?キャノン的编号为034,找到地址为9C2878,将其上的数据全盘照抄到编号2A8上。这样就做到

```
009c2870h: FF FF FF FF FF FF 00 00 34 00 FF FF 2B 01 DB 00
009c2880h: 29 01 FF FF DB 01 66 01 2[illegible] 01
009c2890h: 6E [illegible] 01
009c28a0h: 66 [illegible] FF
009c28b0h: DB [illegible] 67 02 50 02 63 02 00 00 FF FF FF FF
009c28c0h: FF FF 00 00 35 00 FF FF 2C 01 DC 00 FF FF FF FF
```

位置 9c2878H, 10233976, DOS

韩晓鹏	适度游戏,快乐无限!
读者资料	男,16岁,甘肃省兰州市西固区玉门街北街百货公司家属楼二单元一楼右手门,730060

了动画的修改，但是动画使用的颜色还是修克拜因MK－Ⅱ的深蓝色的啊。为了进一步完美，修改调色板指针吧。在编号81 02后面的第五和第六位就是第一阶段动画的调色板指针代码，第十七和第十八则是第二阶段动画调色板代码。我们把这个给替换成如图中的式样。

这样武器动画就算是制作完成了，接下来为了平衡游戏性以及进一步完善，我们需要将武器的名称改成我们想要的，以及将武器的各项数值改成平衡性更好的。在此我再次将整理出来的武器排列数据贴出来，希望对我们的工程有用。和机体一样括号里面的为占用字节数：

格斗/射击类型(1)属性(1)、攻击(2)、命中(2)、必杀补正(2)、残弹(2)、EN消耗(2)、必须气力(2)、地形适应(2)、是否可以移动后攻击(1)、FF(4)、武器名称。

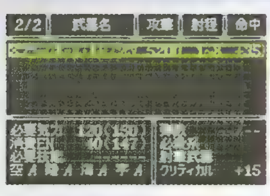
解释：

是否可以移动后攻击的数据改为92即可成为移动后攻击性武器。

格斗/射击类型：00为射击系，01为格斗系

属性范围从00到13（16进制）：

00	01	02	03	04
实弹攻击	光线攻击	实体剑系	非实体剑系	格斗系
05	06	07	08	09
飞弹系	远程操纵	必杀	EN下降	EN吸收
0A	0B	0C	0D	0E
气力下降	精神攻击	移动下降	装甲下降	命中下降
0F	10	11	12	13
攻击下降	MAP	修理	补给	合体技



查找武器能力入手点在于0改造时的武器攻击力，按此规律查找到武器后就将武器的能力以及属性修改掉，只要不破坏游戏的平衡性就好。哈哈，这样教官也有台属于自己的强力机体驾驶了，如图。

最后还需要机体在地图上的图标再继续修改一下，我使用的是修克拜因MK－Ⅱ的图像，手动修改在Tile上画了一个EX字样。怎么样，效果还不错吧。

新加入了机体和人物，我们依然要彻底贯彻“KUSO”的精神，如果获得了OG2的文本码表的话，可以为对应的新人物加上自己编写的对话，使其更融合于剧情，使人物形象更加丰满。或者可以依照上一期修改《火炎纹章》时的方法，将机体的动画一张一张地替换掉，由于《OG2》的机体动作相当丰富，往往一个机体被拆成了数个细小的零件，所以要进行直接的动画修改的话必须要将每个零件进行替换修改。相当烦琐，这里如果不写一个小程序将图导出来的话估计很难修改。但是写了程序就不符合我们的宗旨了。所以在此按下不表。其实我们还可以将其他游戏中的人物或者机体导进《OG2》，比如使用GBA上的《人形电脑天使心》的元素将本须和秀树替换拉塞尔头像，将小叽替换极殊兵MK－Ⅱ。这个想法是不是很邪恶啊。

希望大家在阅读本文的同时也能提高自己的破解水平学习到更多的电脑知识。我教授的不一定都是正确的，但是整体的思路是没有问题的。

由于秉着不使用编程的原则，我们能做大最大限度也就到这里了。至此，KUSO文已经完全结束了。希望大家在阅读本文的同时也能提高自己的破解水平学习到更多的电脑知识。我教授的不一定都是正确的，但是整体的思路是没有问题的。

肖仔聪	掌机也疯狂。
读者资料	男，17岁，广东省电白县水东镇广隆路横西4街14号，525400

PASSME+XG2=NEOFLASH?

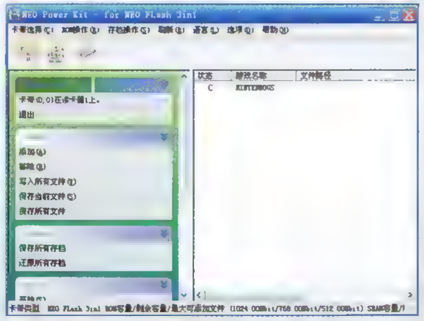
烧录NDS游戏详细测试

（接上期）

三、PASSME+XG2 TURBO 2005烧录测试

软件篇

既然NEOFLASH烧录卡就等于是XG2 TURBO 2005烧录卡，所以笔者就直接下载最新的NEOFLASH烧录程序1.1版本。安装驱动的时候很顺利地就能够完成了，安装完成之后，看到电脑系统的桌面出现熟悉的图标，竟然惊奇地发现这个NEOFLASH的烧录软件与XG2 TURBO 2005一样，特别是那个模式切换方式，是采用“BAT”处理方式切换的。这个特点让笔者记忆深刻。系统桌面上有“GBA模式”、“NDS模式”和NEO Power Kit图标。我们需要测试NDS烧录所以选择“NDS模式”后再启动NEO Power Kit烧录软件。打开软件就出现如图所示的烧录程序。



↑NEO Power Kit烧录软件

运行NEO Power Kit烧录软件之后就能够正确识别出XG2 TURBO 2005 1Gbit卡带的容量。软件在第一次运行的时候默认的语言都是英文，可以自己选择中文进行语言的切换。NEO Power Kit软件的运行条件非常苛刻，如果你的电脑系统安装有诺顿的杀毒软件，那么在使用了杀毒软件的时候同时使用NEO Power Kit软件那么会出现不能够正常烧录的现象。所以在运行NEO Power Kit软件的时候，请将诺顿杀毒软件暂时关闭，这样才能让NEO Power Kit软件正常运行。

笔者研究了NEO Power Kit软件模式切换的参数后发现，其实GBA与NDS模式状态的切换实际上就是合卡模式与单卡模式的切换。所以在NDS烧录状态下是不能够进行合卡烧录NDS游戏，每次只能烧录一个游戏，所以对于1G的烧录卡来说很浪费。NEO Power Kit软件目前不具备即时刷新功能，所以在打开软件的时候插入烧录卡带，需要自己手动刷新才能够识别。而且NEO Power Kit软件也没有格式化选项，所以在烧录游戏的时候，是同时进行擦除游戏数据然后再写入游戏ROM数据。

首先笔者进行了DEMO游戏合集的测试。烧录完游戏ROM之后，把PASSME插入NDS卡带插槽端，因为PASSME必须使用正版卡才能读取RSA部分的密码，所以笔者采用了正版卡带《愿为你而死》来充当引导卡，实际上这个正版卡还充当了游戏存档保存的功能。把烧录卡与PASSME插入到NDS机器上。

↑把PASSME和烧录卡插好

准备好硬件之后，就可以开机测试了。打开NDS的电源键，DEMO游戏很正常的能够直接运行了，说明PASSME部分已经起作用了，PASSME引导成功。硬件检测完成之后，就进行真正的NDS官方游戏烧录测试。

NDS官方游戏运行测试

笔者进行测试的平台如下：电脑配置：P4 3.4G，内存1G，，操作系统WINDOWS XP Media Center EDITION 2005（集成SP2补丁包）。NDS为日版机器。测试游戏如下：《Super.Mario.64.DS.(U).(NDS_save)》，《Wario Ware－Touched!.DS.(E).(NDS_save)》，《METEOS (J).(NDS_save)》，《TOUCH!KIRBY (J).(NDS_save)》，《NINTENDOGS－Version1 (J).(NDS_save)》，《NINTENDOGS－Version 1(J).(GBA_save)[Beta]》，《SD GGENERATION DS (J).(NDS_save)》。以上游戏ROM都是GST小组发布的官方游戏。

安健	我喜欢PSP的时尚,但我买不起,我喜欢NDS的创新,但我还是买不起。
读者资料	男，19岁，学生，辽宁省阜新市高级中学三年十班，123000

↑《Super Mario 64 DS》正常运行

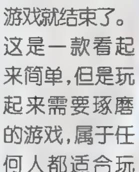
首先进行NDS的看门大作《超级马里奥64DS》测试，游戏容量128M。这个游戏是以N64版本为基础移植并且加入了NDS双屏幕的特性。也是一个很有意思的游戏，其中的小游戏可以让你充分地体验触摸屏的乐趣。

测试中发现PASSME+XG2 TURBO2005运行很完美，游戏声音、画面、触摸屏都正常。游戏的存档也能正常保存，不过这次NDS游戏的存档不是保存在GBA烧录卡这边，而是直接保存在那张用来引导PASSME的正版卡带上。所以游戏的存档是否能够正常支持，就要看你烧录的NDS游戏的存档格式是否与你用来引导的正版NDS游戏卡带游戏存档类型相同。如果相同就能够100%的正常保存游戏存档，如果你烧录NDS游戏的存档与正版引导卡带的存档模式不一致，那么这个游戏存档是不能够正常保存，在后面的测试结果也证明了这个观点。

第二个测试的游戏就是《Wario Ware-Touched》。这款游戏叫做《触摸瓦里奥制造》，游戏容量是256M，听到名字就知道是一款充分利用触摸屏功能的游戏作品。而且这款游戏的类型在GBA平台上也发布过，虽然都是些小游戏，但是玩起来的确很有趣。这种游戏类型充分地体现了任天堂对游戏理念的不同认识，游戏的吸引不是靠画面而是靠游戏性。在这套烧录系统上，这个游戏也能够很正常的运行，没有出现任何问题。运行完美，游戏存档也正常保存。

↑《触摸瓦里奥制造》正常运行

第三个测试游戏是《METEOS-陨石大战》，游戏容量512M。这个游戏属于创意游戏，玩起来相当有意思，而且在刚开始玩的时候如果你不理解还真的不知道如何玩这个游戏。游戏的目的很简单，就是将不断掉落的陨石通过特定的排列将其发射出去。如果陨石跌落达到顶部的时候，游戏就结束了。这是一款看起来简单，但是玩起来需要琢磨的游戏，属于任何人都适合玩的游戏类型。如果是陪MM玩一定不错。这款游戏烧录测试运行完美，存档也能够正常保存。看来有不少的游戏存档类型与《愿为你而死》这个游戏相同。



↑《METEOS-陨石大战》运行正常

第四个测试的游戏就是《TOUCH!KIRBY-触摸卡比》，游戏容量512M。这款游戏因为采用了触摸屏的应用，所以玩起来与GBA时代的《星之卡比》有很大的不同。这款触摸卡比游戏建立在触摸屏应用上面，整个游戏都是依靠触摸笔进行的。游戏开始有教学功能让你如何玩这个游戏，玩起来的感觉很新鲜。不过如果你是玩过GBA平台的游戏作品，再玩这个NDS平台游戏的时候可能会不适应。因为这个触摸卡比不再使用十字键作为控制方向的方式，一切都是利用触摸笔在进行。所以想玩好这款游戏，得在学习模式好好学习才行。这款游戏在这套烧录系统上运行完美，游戏存档支持正常。

↑《TOUCH!KIRBY-触摸卡比》运行正常

第五个测试的游戏是《NINTENDOGS-任天狗》，游戏容量256M。这款游戏属于百万级别的大作游戏，从这个游戏就能够看出任天堂制作游戏的强大实力。这种游戏类型属于小成本大收益的作品，只能说任天堂有过人的游戏认识能力。在其他厂家没有发现这种游戏题材之前，自己首先制作了出来，而且制作精良，充分发挥了NDS的所有技能。以笔者的亲身经历来说，前几天看到有位母亲为儿子购买NDS的这款游戏，当时这位母亲极不愿意帮儿子买这么贵的游戏。可是在后来，这位母亲亲自玩

COOLIE	朋友也许不能一生陪伴你，但是掌机却可以。
读者资料	女，15岁，学生，新疆乌市东后街晨光小区3栋4单元402室，830002

了这款游戏之后，就喜欢上了这个游戏，而且非常爽快地购买了这款游戏。所以任天堂在游戏性洞察能力是其他游戏制作公司所不能企及的。任天堂充分地抓住了不少城市居民虽然喜欢狗，但是考虑到喂养小狗的实际麻烦事情，最后都不得不放弃养狗的实际情况，所以才推出了这款游戏。这款游戏值得广大的NDS玩家购买。这款游戏由于存档保存失败所以不能够正常的运行游戏。因为你在选择好小狗的时候，就必须保存游戏存档了，而这个游戏就死机在游戏存档的这个部分。说明任天狗游戏存档类型与《愿为你而死》不一致，所以才会造成游戏存档失败。

↑游戏存档失败造成死机，游戏无法正常运行

随后，笔者进行了这款游戏存档部分修改成为GBA烧录卡存档模式的游戏ROM烧录，这个是GST小组发布的测试版本，就是能够让比较特殊的记忆方式采用GBA烧录卡记录游戏存档的方式。烧录完成后，再次进行游戏测试。游戏存档方式修改为GBA烧录卡存档记忆方式后，游戏存档能够正常地保存了。并且游戏运行也正常，说明GST小组修改为GBA存档记忆方式是成功的。

↑改为GBA存档模式后，游戏运行正常

第六个游戏测试的是《SD GGENERATION DS》，游戏容量256M。这款游戏是所有高达迷们不能够错过的一款游戏。虽然这款游戏没有利用NDS触摸屏的任何操作，但是这款游戏都是BANDAI公司的招牌游戏，游戏的素质还是很不错。这款游戏运行正常，但是存档失败。也是存档类型与引导卡带的正版卡游戏存档类型模式不同造成。

↑《SD GGENERATION DS》运行正常，存档失败

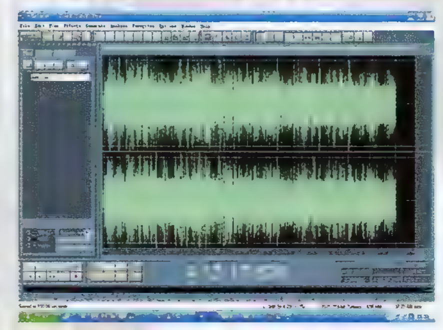
通过以上的NDS官方游戏测试，可以看出PASSME+XG2 TURBO 2005实际上就是NEOFLASH烧录系统。而且游戏都能够正常运行，存档部分的问题与NEOFLASH烧录系统是一致的，测试结果看下面的表格。

游戏名称	容量	烧录时间	存档
Super Mario 64 DS	128Mb	217秒	正常
触摸瓦里奥制造	256Mb	433秒	正常
METEOS	512Mb	870秒	正常
TOUCH!KIRBY	512Mb	870秒	正常
任天狗(NDS存档模式)	256Mb	433秒	失败
任天狗(GBA存档模式)	256Mb	433秒	正常
SD GGENERATION DS	256Mb	433秒	失败

从以上表格可以看出，在烧录时间上面，的确不能够说速度快，不过这个也是没有办法的事情，因为在NDS平台上，游戏容量增加了很多，所以烧录时间变长是可以理解。不过由于先天硬件的关系决定了NDS游戏不能够采用合卡游戏的方式烧录，这不能不说是一种遗憾，这样1Gb的卡带在烧录小容量游戏的时候很浪费实际使用空间。

PASSME+XG2 TURBO 2005的连续运行时间的测试方法，笔者采用了一种更好更直观的方式来测试。采用录制游戏音频的方式来得出连续运行时间，采用这样的方式不会存在不准确的情况。而且有数据可以查询，是一个公证测试的好方法。首先打开音频编辑录音软件COOL EDIT，选择好录音的参数。把音频线与NDS和电脑的LINE输入端相连就能够录制游戏声音了。

笔者采用《任天狗》这个游戏来进行连续


↑连续运行时间4小时13分17秒

运行时间测试。打开NDS的时候同时录音，然后把游戏选择到学习模式，因为《任天狗》游戏采用3D的表现形式，能够很好地体现游戏电量使用的情况。NDS在测试之前已经充满电。最后连续运行时间测试的结果是：4小时13分17秒，大家可以通过下面的图片看到连续运行的时间，这个时间是运行到NDS自动关闭的时间。

通过连续运行时间的测试结果可以看出，这个时间与NEOFLASH连续运行的时间一致，都是4小时左右。这个连续运行时间的缩短，不是GBA卡带的耗电增加所造成的，因为XG2 TURBO 2005采用了最省电的工业级ASIC控制芯片，所以不存在耗电大的情况。通过对NDS游戏运行的方式可以了解到，这个PASSME是每时每刻都在读取正版游戏卡带中的RSA密码，而且把PASSME拔出来之后，能感觉到芯片的温度上升了，这也说明PASSME不同的工作造成了耗电量的增加。笔者估计，以后凡是采用PASSME+GBA烧录卡方式设计的NDS烧录卡的连续运行时间都不会很长，因为主要的功耗都耗在了PASSME引导上面了。

测试总结

PASSME+XG2 TURBO 2005的配合直接就等于NEOFLASH系统，因为软件都能够直接通用，而且在NEOFLASH的官方论坛上面也能了解到，最新的NEO Power Kit烧录软件在更新信息里明确写明了支持XG2 2005卡带系列，所以如果你手上有XG2 TURBO 2005的GBA的烧录卡和PASSME说不定你就等于拥有了NEOFLASH烧录系统。不过目前暂时不知道，其他容量的XG2 TURBO 2005卡带能否被NEO Power Kit烧录软件正常支持。目前国内的XG2 TURBO 2005 1G的版本至从年初发售以来就不曾在国内市场上见到过，所以笔者手上的这款1G的产品更是显得珍贵。如果你也拥有了这款1G的XG2 TURBO 2005烧录卡，那么只要购买PASSME系统，你就拥有了一套NEOFLASH烧录卡，是不是对你的GBA烧录卡一种保值体现呢？NEOFLASH是目前第一款支持NDS官方游戏的烧录系统，虽然目前还有很多的不完善，但是毕竟也向NDS烧录游戏迈了一大步，至少能够运行NDS的官方游戏。目前在国内还没有第二个NDS烧录卡品牌的时候，聊胜于无嘛，NEOFLASH的出现还是有它的历史意义。因为NEOFLASH系统还不是属于一套真正完善的NDS烧录系统，所以笔者在这里将不会列出该产品的优缺点。下期笔者将会对其他容量的XG2 TURBO做一个测试，看看是否也能够正常地运行NDS官方游戏，请大家拭目以待。

NEOFLASH是不能够运行其他小组发布的官方游戏，烧录之后都会出现白屏现象。所以日后NEOFLASH烧录系统的ROM获得方式就比较狭窄了，虽然NEOFLASH同时配送了一套NDSROM读取设备，但是，不是专门的DUMP组织是不会购买这么多的正版游戏专门DUMP游戏出来，所以笔者希望能够有工具直接把NDS的游戏ROM修改成为GST小组发布的那样。这样也许国内将会出现更多的NDS烧录卡产品。

四、NDS烧录系统的预测

目前NDS烧录卡的研究相对于GBA时代来说缺少了非常多的官方SDK开发资料，所以才造成了目前最基本的NDS游戏存档方式都不能够在烧录卡这边直接支持，还必须靠正版卡的存档部分进行存档。而采用PASSME+GBA烧录卡这样的NDS烧录卡解决方案带来了NDS耗电量猛增的情况。所以在没有彻底的解决耗电问题的时候这样的方式的确不是完美的解决方式。笔者预测，采用刷新NDS固件的方式来跳过RSA密码检测部分，才能够让NDS连续运行时间有所改善。不过从目前的FLASHME的实际运行情况来看，只能运行DEMO而不能够运行NDS官方游戏来看，刷新固件的方式需要走的路还很长。而且刷新固件方式也存在一定的风险因素，如果当时停电了，你的NDS就报废了。不过，笔者相信刷新固件破解方式的技术瓶颈还是会突破的。

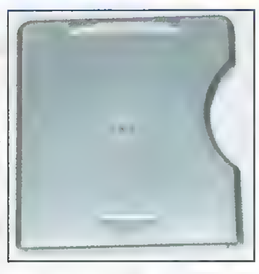
神游公司在7月23日全国发售行货版本的IDS游戏机，而且是NDS机器里最高端的配置，2倍的内存容量，增加英语词典功能，的确成为了学生学习、玩耍的好伴侣了。估计当大家在看到本期杂志的时候已经捧着IDS游戏机在快乐地游戏了，笔者在这里祝各位学生玩家在暑假里玩得快乐！

文：Binbin30　责编：天意

上期刊登的关于电影卡3代-M3的初级测试，读者对M3其中的性能也许了解的还不够深刻，所以本期给大家安排了更为详细的M3与SC卡的对比测试。希望通过详细的对比测试，让各位玩家能够对M3的性能心中有数，是否值得购买就自己拿主意吧。

文/Binbin30 责编/天意

一、产品介绍



关于电影卡3代看过上期《掌机迷》的朋友应该会有所了解了，没有看过的也不要紧，笔者再次说明一次。M3就是国内知名西安逸趣科技公司生产的GBA使用的电影卡第3代产品（电影卡3代产品也有对应NDS的版本，即将推出），与以前的1、2代产品相比最大的不同M3能够直接运行GBA的游戏，而且也具备即时存档、真实时钟的功能。SC转接卡是CF TO GBA品牌所生产的CF游戏卡。该卡诞生的目的就是能够使用CF运行GBA游戏，具备即时存档、游戏中可任意调整金手指功能。SC卡也能够使用模拟软件的方式模拟GBA电影卡的播放GBA电影卡专用文件格式。但是SC转接卡所使用的软件模拟方式并没有得到西安逸趣科技公司的授权，属于非法使用，所以GBA电影卡所使用的最新水晶引擎压缩的影片SC转接卡不能够正常播放。笔者收到的SC转接卡样品是以前早期第二批次的产品，改进了耗电问题，但是最大支持ROM只能够达到128Mbit。用以前不少玩家的话来形容GBA电影卡与SC转接卡的关系，GBA电影卡是用来看电影，而SC转接卡使用来玩游戏。但是以前的不能够运行GBA游戏这个弱点已经被目前刚发布的电影卡3代-M3弥补了，并且支持游戏运行的程度比SC转接卡更优秀。详细的对比请读者继续往下看。

二、测试之前的准备

既然需要进行对比测试，那么测试之前的准备工作肯定是少不了。电脑平台配置：CPU:P4 3.4G（800Mhz总线内核），内存：1Gbyte，操作系统：Windows XP Media Center Edition 2005（集成SP2补丁包）；GBASP测试平台：银色美版GBASP；测试CF卡品牌：EagleTec（鹰泰）256Mbyte；测试ROM列表如下：《口袋妖怪-红宝石中文版》，《最终幻想战略中文版》，《SD高达G世纪》，《星之卡比-镜之大迷宫中文版》，《王国之心汉化版》。用电功耗测试设备：数字式万用表。

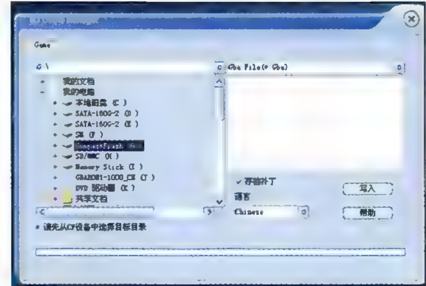
三、测试对比篇

◆1、软件功能对比测试

(1)、M3软件篇

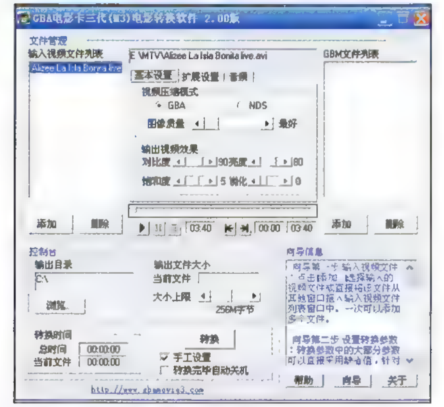
M3的软件，包含3个部分，第一个部分是关于多媒体影音制作方面的转换工具；第二个部分M3 GAME Manager-游戏管理程序，用来对GBA游戏功能设置使用；第三部分是M3-SaveManager-存档管理程序，用来把SAV存档格式转换成为DAT的M3专用格式。

M3的多媒体工具包就是专门用来转换M3专用视频、音频、还有图片功能的软件。而且这次



刘洋	游戏是生命的源泉。
读者资料	男，15岁，河北省唐山市丰润区8-310-2-501，063003

的转换工具还提供直接把DVD影片转换成为GBA电影卡专用文件格式的功能软件–DVD转换工具，这个软件的设计很方便手上拥有大量DVD影片的玩家自己一步到位的格式转换。M3电影转换工具与以前的M2电影转换工具有什么不同呢？不相同的地方实在是太多了。最明显的不同就是M3的转换工具增加了NDS的特殊转换设置，以前的电影转换工具没有NDS转换设置项目。M3之所以会增加NDS的转换设置项目，主要的功能实际上就是让M3能够通过PASSKEY（M3在NDS主机使用的专用配件，能够让M3在NDS正常运行，也能烧录NDS的演示游戏在NDS主机上运行，这个配件稍后发售）让M3能够直接在NDS主机上面运行。通过下面的软件图片大家就能够对电影转换工具的使用了如指掌了。



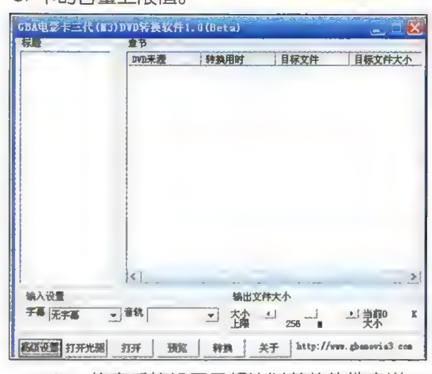
在测试电影转换软件的转换速度时笔者选择了一段法国著名美少女歌手Alizee演唱的3分40秒的MTV文件。转换电影的设置参数采用手动设置功能，音量不增加，画面选择充满画面，声音模式选择8:1的压缩模式。经过3分46秒之后，这个文件转换完成了。转换的速度还是很快的，不过也可能是笔者的电脑平台配置比较高的缘故，才造成转换时间与播放时间只相差6秒钟，简直可以说是与原文件时间长度同步的转换时间了。

转换时间	
总时间	00:03:46
当前文件	00:03:46

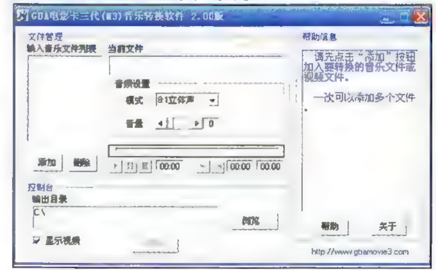
↑转换3分40秒长度的MTV所需要的时间。

DVD转换工具的使用比较简单，第一次使用也不会感觉陌生，很容易就能够熟练掌握。

DVD转换软件能够直接的提供选择字幕和音轨的选择，很方便把DVD影碟转换成为专用格式的使用。而且在转换参数设置上与电影转换工具是相同的，也有对应NDS的设置项目，也能设置CF卡的容量上限值。



GBA的音乐转换工具相比以前的软件来说，并没有什么大的改进，甚至连对应NDS的特殊转换格式都没有。实际上以GBA的机能来说，它只能播放最高9bit精度32Khz采样的立体声文件，这个是GBA硬件PWM芯片限制的瓶颈，所以笔者向来不提倡直接使用GBASP来充当MP3这么一个播放音乐的角色。因为就算使用最高级的8:1压缩模式来转换音频文件，在GBASP上面播放的实际效果绝对比国产最廉价的Mp3音质还要差，这是笔者亲自测试得出的结果。所以不要指望使用GBASP播放音乐能够得到什么优秀的效果，如果真的想音质第一的话，建议购买世界名牌的MP3播放器，GBASP只能让你增加听音乐的功能，但是你不能够对它奢望太多。笔者特别希望逸趣科技公司能够让音乐转换工具增加NDS的特殊格式，以NDS采用的ARM9的CPU性能来看，直接解码MP3文件应该不成问题，剩下的就是软件开发的事情了，如果M3的NDS专用音频转换软件开发成功了，那么在NDS上面播放MP3，就应该能达到强调音质的要求了。



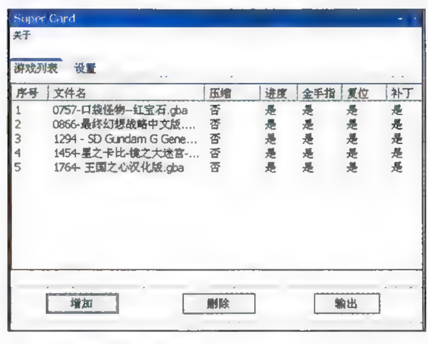
M3的图片浏览功能支持BMP图片文件格式的浏览，但是为了更好地支持GBA的显示特性，M3也专门开发了一款针对M3设计的BMP格式转换软件。软件的主要功能就是能够把选择输入的其它格式的图片转换成为符合GBASP的要求。不

黄宇	世上没游戏，生活没意义。幸好有游戏，人才有活力。
读者资料	男，17岁，广东省深圳市宝安区分区新安湖花园10栋303室，518102

过笔者觉得在GBASP上面看图片并没有太优秀的效果（因为有PSP了，笑），主要的瓶颈问题就是GBASP的LCD屏幕发色数太少，而且GBASP的LCD属于隔行显示的类型，所以用GBASP观看图片效果大打折扣，看看漫画还行，如果看高分辨率、高色彩的图片，那还是放弃的好。

M3支持不使用软件转换修改游戏ROM文件就能够在GBASP上面运行游戏，不过不使用软件转换是不能够支持即时存档、和软件复位功能。所以一般最好使用M3 GAME Manager软件进行游戏ROM的设置。M3 GAME Manager软件的使用非常简单，左边的路径选择栏目选择CF卡所在位置，选择好之后，只需要点击软件右边栏目的“写入”菜单，选择好需要导入CF卡的游戏ROM文件，转换好的游戏ROM会自动保存在CF卡了。不过添加游戏ROM的时候，目前的M3 GAME Manager软件有不方便的地方，就是不能够同时添加1个以上的游戏ROM。必须一个一个的添加，比较繁琐。在添加游戏ROM的时候软件会自动提示是否使用即时存档功能，可以根据自己的喜好选择是否采用即时存档功能。在使用软件的时候，笔者并没有发现该软件有ROM压缩选择功能，估计目前的M3及管理软件都不支持压缩功能。不过以M3支持CF卡的物理特性，再强调支持ROM压缩也没有什么必要，因为大容量又廉价的CF卡已经让各位玩家感觉不到容量的危机感了。该软件目前也没有金手指功能支持的选择设置，也能够说明M3不具备金手指功能。这点来说，笔者感觉比较遗憾，特别是在GBA烧录卡时代晚期的时候，国内几乎所有高端烧录卡都具备金手指功能。但是目前M3的实际情况是不支持金手指功能，虽然金手指功能的引入会降低对游戏的热情，但是在目前国内烧录卡市场人有我有，人有我优的情况下M3怎么能缺少金手指功能呢？所以笔者建议逸趣科技公司加快对M3金手指功能开发的力度，尽快让M3支持金手指功能。

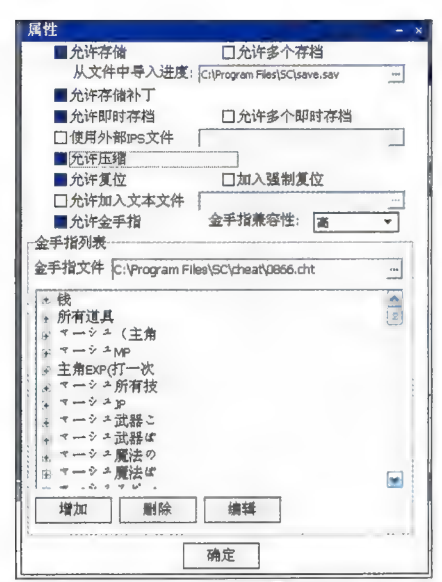
M3-SaveManager软件的诞生主要是因为M3的存档格式比较特殊造成，因为M3使用的存档格式是DAT格式，而目前模拟器还有多数的烧录卡支持的存档格式都是SAV格式，所以如果需要让存档相互交流就必须有一个软件进行转换。但是目前的M3-SaveManager只能提供把SAV存档格式转换成为M3识别的DAT格式，但是不能够把DAT格式的存档文件转换成为SAV文件格式。也就是说目前M3的存档之能够在GBASP上面玩，不能够读取出来在GBA模拟器上面继续运行游戏。所以笔者希望逸趣科技公司能够把M3-SaveManager软件完善起来，能够让存档格式能够真正的相互交流。在此笔者还有一个建议，能否让存档管理功能软件与游戏管理软件合并呢？这样能够减少软件使用的复杂性。



(2)、SC转接卡软件篇

SC转接卡的软件严格来说只有2个部分，一个就是SC游戏ROM转换软件还有电影卡模拟程序。目前SC转接卡转换软件最新版本为2.30，转换软件有版本的区别，主要就是新旧SC转接卡的区别，下载的时候千万不能够选择错误的版本下载。使用不对应的转换软件，SC转接卡是不能够正常运行GBA游戏。SC转接卡的所有GBA游戏的

王维	生命不息，游戏不止。
读者资料	女，22岁，上海市福泉路255弄34号402室，200235



运行都必须经过转换软件事先修改之后才能够正常运行,所以第一步修改游戏ROM是使用SC转接卡的首要事情。SC转换软件的设置很简单,选择修改后游戏ROM的存放位置,还有默认设置属性。就可以添加游戏ROM进行修改了。

SC转换软件支持SC转接卡专用的压缩文件格式，可以最高限度地使用CF卡的容量，当然采用了压缩模式，在GBASP运行的时候解压缩的时间肯定会增加不少。如果你购买的CF卡容量在256Mbyte以上，建议还是不要使用压缩模式为好。经过SC转换软件修改的游戏ROM包含有3个文件*.GBA、*.SAV、*.SCI。

SC转接卡支持的GBA游戏存档格式与其他的烧录卡相同，都是SAV文件格式。SC转接卡的即时存档文件格式为专用的SCI格式，并且一个游戏可以支持最多4个即时存档位置的保存。

SC转接卡能够支持软件复位，支持金手指功能，软件内置有金手指专用文件。而且该金手指功能的支持是目前国内烧录卡当中，对金手指功能支持最好的烧录卡。SC转接卡能够在游戏中即时调整金手指参数的功能设置在国内烧录卡当中无人出其右者。该软件在添加游戏ROM的设置上是能够同时添加多个游戏的，这个设置比M3的不能添加多个游戏ROM的软件好。

SC转接卡能够支持播放电影卡专用格式的特点就在于它是采用模拟运行电影卡软件的方式解决。SC提供一个名为FilmPlay的软件，只要执行它就会让SC转接卡运行环境转变为与GBA电影卡一模一样的运行环境。但是运行环境一样，并不代表能够完全模拟电影卡。SC转接卡并不能够播放GBA电影卡采用水晶引擎技术压缩的GBA专用影片格式，只要运行水晶格式的影片，GBASP的屏幕上就会显示无数的马赛克现象，根本无法观看。既然SC播放电影卡专用文件的方式是模拟电影卡环境才能运行成功，所以SC提供的多媒体转换软件也就是逸趣公司早期提供给GBA电影卡1代的转换软件。可以这么说SC转接卡对电影卡专用文件的支持和转换软件都是采用直接从逸趣科技公司的“拿来”主义方式得到的。逸趣科技公司并不授权SC转接卡可以使用GBA电影卡的视频压缩、解码技术，笔者并不提倡这样的侵权行为。

(3)、M3与SC转接卡软件对比测试总结

通过上述的测试结果可以得出结论，M3的软件在多媒体应用的支持上明显比SC转接卡优秀，这个是必然的现象。因为原来的GBA电影卡的主要功能就在多媒体的应用上，而这次M3更是将这个优点发挥到极致。但是M3的软件在对GBA游戏ROM的功能支持上，M3的游戏管理软件的功能开发并不是十分完善,不支持金手指功能是目前M3游戏功能的一大遗憾。并且存档文件的不通用造成了不少的问题,存档转换软件也没有开发完善。SC的软件表现正好与M3相反。多媒体的软件直接就是“拿来”主义，所以SC的游戏转换软件的功能就比较完善。当然软件表现得完美,需要在后面的具体测试中再能够证明。

M3软件优点：

1、多媒体格式转换软件非常优秀。
2、支持DVD影碟直接转换成为专用格式。
3、游戏管理软件支持软复位与即时存档功能。
4、影片转换软件对应NDS模式。

M3软件缺点：

1、游戏管理软件不支持压缩、金手指功能。
2、游戏管理软件不支持多游戏ROM同时添加。
3、存档管理软件不支持DAT存档格式转换成为SAV格式。

SC软件优点：

1、游戏管理软件支持多游戏同时增加。
2、游戏管理软件支持金手指功能。
3、游戏管理软件支持最多4个即时存档保存位置。
4、游戏管理软件支持压缩格式。

SC软件缺点：

1、视频转换软件属于逸趣科技公司的产品，侵权使用。
2、采用模拟电影卡运行方式支持播放GBA电影

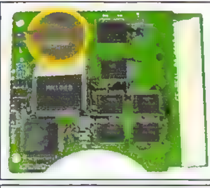
刘畅	游戏时要忘掉烦恼，这样才能体会到游戏的真谛。
读者资料	男，16岁，天津市大港油田三号院东区10-1-101，兴趣：口袋妖怪、掌机，300280

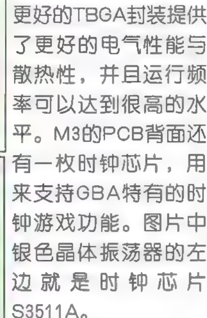
专用格式，侵权使用。

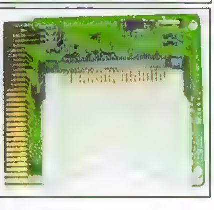
四、硬件电路工艺对比测试

◆1、M3硬件篇

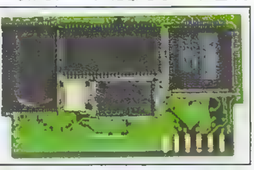
M3的硬件PCB（电路板）采用6层PCB制造工艺，而SC卡采用了4层PCB设计。在PCB制造工艺上来说采用的层数越多，对数字信号的稳定性就越好。当然实际情况下可能不能拿PCB层数的多少来说明实际问题，PCB层数只是一个参考量。M3由于采用了非常多的TBGA（ 载带球栅阵列封装）封装的SRAM芯片，所以为了提高数字信号的稳定性所以必须采用6层PCB设计，采用FBGA封装也能够提供更好的TBGA封装提供了更好的电气性能与散热性，并且运行频率可以达到很高的水平。M3的PCB背面还有一枚时钟芯片，用来支持GBA特有的时钟游戏功能。图片中银色晶体振荡器的左边就是时钟芯片S3511A。

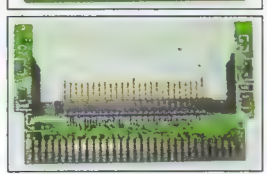






《掌机迷》上篇M3初级测试文章中，笔者猜测M3正面PCB上面黄色方框的芯片是CF卡的缓存芯片。实际上经过笔者的再次查询、研究发现，这颗芯片是三星公司生产的型号为K6F8016U6A容量为8Mbit的超低功耗SRAM缓存芯片。主要功能应该是存档数据的保存，或者是即时存档数据的保存。其余的游戏ROM数据装载用的SRAM芯片是美光科技公司生产的VFBGA（超微细球栅阵列封装）封装的芯片，由于芯片上面的字符是生产编号不是实际的产品编号，所以笔者猜测应该是MT45W4MW16PFA系列，一共使用了4片组成256Mbit容量。青色方框内的2片CPLD（超大规模可编程逻辑芯片）组成了M3硬件真正的核心部分，所有M3具备的功能应用都是从这2枚芯片完成的，拥有良好的CPLD核心代码的设计是M3优秀品质的保证。M3的内核升级代码的保存采用一枚SST公司生产TFGBA（微小节距球栅阵列封装）封装的型号为39VF1601的闪存芯片，容量是16Mbit。也就是这枚芯片的存在才能为日后M3的内核升级提供硬件保证。





◆2、SC转接卡硬件篇

SC卡的硬件PCB设计采用4层方案，因为SC卡的零件采用并没有使用到TBGA封装的芯片，所以不必使用6层PCB工艺来设计电路。

采用4层PCB工艺也能够降低购买PCB的价格，并且在封装工艺上，SC卡的成本比M3的低不少。SC正面PCB中间那颗长方形的芯片就是三星公司生产的TSOP（薄型小尺寸封装）封装型号为K4S281632F–UC75，容量为128Mbit的SDRAM芯片，实际上这颗芯片就是以前台式电脑PC133系列的SDRAM内存条常用的芯片，这次被应用在了GBA烧录卡上面。但是把SDRAM内存颗粒应用在GBA烧录卡应用，它的功耗是相当大的，因为它不是专门对手持式设备设计的，所以耗电量比较大。从这颗SDRAM芯片型号来看就注定了这个SC转接卡不能够运行超过128Mbit容量的游戏。SDRAM芯片下面的小芯片也是三星公司生产的低功耗型号为KM68U2000，容量为2Mbit。左边的芯片就是SC内核保存芯片，由富士通公司生产型号为29LV400TC–90PFTN闪存芯片，容量4Mbit。最右边的芯片是CPLD芯片，SC转接卡最重要的核心部分，由Lattie公司生产的型号为LC4128V芯片。SC卡最不完美的地方就是竟然有条线的存在，一般存在条线都是产品在测试生产的时候才会出现，但是目前这种条线问题竟然出现在零售产品上面，实在不应该。

◆3、硬件对比总结

从硬件芯片的选择材料来看，M3的硬件工艺的确比SC卡好不少。从SRAM芯片的功耗对比大家就可以得出结论。下面是三星公司提供的PDF官方产品参数，大家看了就能够明白了（K6F8016U6A与K6F8016U6B的参数相同）。

K6F8016U6B Family **CMOS SRAM**

Document Title

512K x16 bit Super Low Power and Low Voltage Full CMOS Static RAM

PRODUCT FAMILY

Product Family	Operating Temperature	Vcc Range	Speed	Power Dissipation		PKG Type
				Standby (ISB1, Typ.)	Operating (ICC1, Max)	
K6F8016U6B-F	Industrial: -40~85°C	2.7~3.3V	55/70ns	0.5μA	3mA	48-TFBGA-6.00x7.00

↑M3选用型号为K6F8016U6A的SRAM芯片实际功耗水平。

从上面的表格可以看出，M3选用的型号为K6F8016U6A的SRAM芯片确定是超低电压版本并且在待机状态只需要0.5微安的电流，工作状

兰志望	掌上世界，尽生方寸。精彩纷呈，尽生贵刊。
读者资料	男，30岁，陕西省西安市丈八东路10号203研究所204楼715单元，710065

KM68V2000, KM68U2000 Family **CMOS SRAM**

Document Title

256Kx8 bit Low Power and Low Voltage CMOS Static RAM

PRODUCT FAMILY

Product Family	Operating Temp.	Vcc Range	Speed(ns)	Power Dissipation		PKG Type
				Standby (ISB1, Max)	Operating (ICC2,Max)	
KM68V2000L-L	Commercial (0~70°C)	3.0~3.6V	70/85	10μA	40mA*	32-TSOP1-F 32-sTSOP1-F
KM68U2000L-L		2.7~3.3V	85/100			
KM68V2000LI-L	Industrial (-40~85°C)	3.0~3.6V	85/100	15μA		
KM68U2000LI-L		2.7~3.3V	85/100			

* KM68V2000 family = 50mA

↑SC卡选用型号为KM68U2000的SRAM芯片的实际功耗水平。

态只需要2毫安的电流。而SC卡选用的型号为KM68U2000的SRAM芯片，只是低电压版本芯片，待机状态需要10微安的电流，而工作状态竟然需要高达40毫安的电流。所以在硬件工艺环节里M3无疑是真正的胜利者。

(1)、M3硬件优点：

1、采用6层电路板设计工艺，提供更稳定的数据传输保证。

2、采用优秀的BGA封装工艺零件、功耗超低。

3、拥有时钟芯片，具备时钟功能。

4、双CPLD芯片工作方式，功能更强。

(2)、SC卡硬件缺点：

1、采用SDRAM芯片，造成功耗大。

2、记忆芯片功耗大。

3、采用单CPLD芯片，设计不成熟。

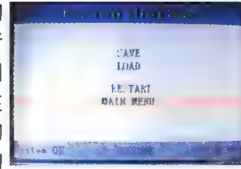
4、产品出现存在条线现象。

5、不具备时钟芯片，不能支持时钟功能。

五、GBASP实战测试对比

◆1、M3测试篇

M3的支持文件名格式还是与电影卡1、2代都一样的8.3规格，也就是不能够支持长文件名显示，能够支持中文，不支持长文件名的格式的确不方便。M3的运行菜单界面与原来的电影卡都一致，看菜单是不能够带给M3惊喜的，我们要进行实际的游戏测试才能够了解M3的与众不同。测试中发现M3的每次运行的游戏存档都是保存在SRAM芯片中，而且每次只能够保存一个游戏存档。也就是说如果你需要更换游戏，那么必须把上次运行的游戏存档事先保存下来才行。如果忘记保存了，你的存档就会丢失了。而且这个SRAM芯片中保存的数据是包含游戏存档还有即时存档数据，所以游戏存档的正常保存比较重要。M3可以在选择游戏ROM属性的时候按下选择键进行存档的备份保存，但是需要完成这个操作必须在CF卡保存有备份存档专用的DAT文件才能进行备份存档。进行测试的时候发现上述的游戏即时存档的功能都能够很好的支持，软件复位菜单的功能也能够正常运行(使用L+R+A+B按键组合就能够切换出特别功能菜单）。但是游戏的存档支持还是发现了问题，就是《最终幻想战略中文版》的时候，游戏的存档功能不能够正常的支持。估计应该是M3刚发布的缘故，所有的游戏测试都没有能够全部完成，造成不能够支持最终幻想战略中文版存档的现象也是能够原谅。



↑《口袋妖怪-红宝石》存档正常。

↑《SD高达G世纪》存档正常。

↑256M游戏-《王国之心-记忆之链》存档正常。

↑《星之卡比-镜之大迷宫》存档正常。

↑《最终幻想战略中文版》存档不支持。

对于时钟功能的支持上M3表现得不错，《口袋妖怪-红宝石》的时钟功能能够很好的对应，但是M3在菜单状态下不能够显示时间的设定的确不太友好，希望能够在菜单显示当前时钟的功能，给M3多增加一个电子钟的实用功能。笔者最后测试没有经过M3游戏管理软件修改过的游戏ROM也能够正常的运行，存档也能够正常支持，由此可以证明M3具备GBA游戏的硬件存档功能。M3官方宣称的不使用任何补丁也能够正常运行GBA游戏的说法没有错误。对于影片文件播放的测试，M3的转换软件采用了水晶引擎，笔者将前面压缩转换完成的MTV复制到CF卡内进行测试，M3能够很正常播放这个MTV文件，播

↑M3的影片播放能力很强。

放的效果在GBASP上面非常不错。

◆2、M3优点：

(1)、游戏中支持时钟功能。

(2)、支持即时存档、软件复位功能。

(3)、不使用补丁也能够正常游戏。

(4)、影片播放支持水晶引擎格式制作的影片文件。

◆3、M3缺点：

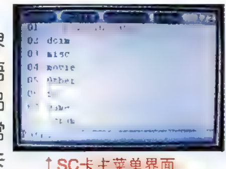
(1)、《最终幻想战略中文版》存档不能够正常支持。

(2)、主菜单没有时钟显示功能。

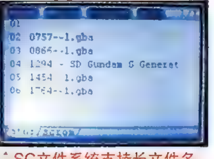
(3)、不支持金手指功能。

◆4、SC卡测试篇

SC卡的主菜单界面不能够支持中文语言，对于国内的产品来说第一次使用非常的不方便。不过SC卡能够支持长文件名格式，这个优点不错。



↑SC卡主菜单界面



↑SC文件系统支持长文件名。

SC卡的所有游戏都必须经过管理软件修改才能够正常的运行前面准备过GBA游戏，说明SC卡存档支持的方式采用了软件补丁的方式。存档的支持还有即时存档的支持都正常，游戏中的游戏存档保存功能、软件复位功能也正常。SC卡的即时存档功能单独实用一个存档文件，并且最多可以建立4个即时存档保存文件，很方便。而游戏中的存档保存功能保存的数据文件也是独立的文件，所以即时游戏中不能够正常的保存游戏存档，也可以使用多项即时存档功能代替。由于笔者的样品的实际容量只能支持128Mbyte的游戏，所以《王国之心–记忆之链》就不能够正常运行了。不过测试中最强的金手指功能的确非常有用，SC卡的金手指设置功能，

↑《口袋妖怪–红宝石》存档正常。

↑《最终幻想战略中文版》存档正常。

↑《星之卡比–镜之大迷宫》游戏速度拖慢。

↑《SD高达G世纪》存档正常。

的确是目前烧录卡当中最强的，能够在游戏中任意的设置，非常的不错！SC卡在测试《星之卡比–镜之大迷宫》游戏运行的时候，发现SC最大的缺点终于爆发出来了，只要游戏中人物增多的时候，游戏的速度就会变慢，这个估计是采用SDRAM芯片的速度不够造成的，快速的ACT过关游戏出现了拖慢的现象，游戏拖慢的实际问题对于SC卡来说没有根治的办法。SC卡的模拟运行电影卡的环境是以前早期电影卡的内核版本，不能够支持水晶引擎，播放刚才转换好的MTV，看到的都是满屏幕的马赛克现象。

↑SC强劲的金手指设置功能。

SC卡播放水晶格式的影片文件出现马赛克现象，是因为SC没有水晶引擎的编码参数所以根本不能够播放。

↑SC卡采用软件模拟GBA电影卡环境方式。

↑SC卡播放水晶引擎格式转换的文件就会出现马赛克现象！

◆5、优点：

(1)、支持游戏中任意金手指设置。

(2)、支持多项即时存档功能。

(3)、支持长文件名格式。

◆6、缺点：

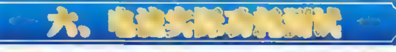
(1)、游戏必须使用软件补丁才能运行。

(2)、某些ACT过关游戏的速度会被拖慢。

(3)、不支持时钟功能。

(4)、不支持256M游戏。

(5)、GBA电影文件格式不支持水晶引擎。



↑串联法测试实际电流功耗。

章罕闻	人生因游戏而精彩，游戏因掌机才精彩。
读者资料	男，18岁，浙江省宁波市槐树路290弄7号306室，315020

这次的功耗测试，采用了不同以往的GBASP连续运行时间的测试方法，笔者使用了数字式万用表的电流测试档位对运行中的M3和SC卡进行电流功耗测试，测试方法就是把GBASP的电池取出来，GBASP连接2条正负极电源线，红色正极电源线端连接万用表的黑色表笔，黑色负极电源线连接SP锂电池的负极，万用表的红色表笔连接SP锂电池的正极部分。这样就能够通过串联方式测试出M3和SC卡的实际运行电流值了(这个电流值是与GBASP共有的电流值）。希望能够给读者一个准确的判断依据。

◆1、M3测试

打开GBASP，运行到M3主菜单状态，察看此时峰值电流最高数值是多少。

选择GBA游戏ROM运行,再进行峰值电流测试。

从上面的结果来看运行游戏的时候，M3的电流使用比在主菜单状态要增加22ma左右。

◆2、SC卡测试

打开GBASP，运行到SC主菜单状态，察看此时峰值电流最高数值是多少。

选择GBA游戏ROM运行,再进行峰值电流测试。

从上面的结果来看运行游戏的时候，SC卡的电流使用比在主菜单状态要增加16ma左右。

当然，由于直接串联电池测量的电流会有一个容性变量的问题，所以测试的电流参数不

一定100%的正确，因为电池的容量减少后，电流的测试就不准确了。不过由于使用相同的GBASP相同的电池，在很短的时间内做完的测试，笔者估计电池的容性变量不会造成太大的测量偏差。所以上述的测试结果都是具备一定的真实性。

七、测试总结

通过上述测试结果，就能够对M3还有SC卡有一个非常明确的认识了。在价格上面目前M3的零售价格是488元；而SC的价格为260元。就价格来说当然是M3昂贵不少，但是M3拥有将来的NDS应用平台，那么M3的多媒体功能将会得到更大的发展。而且M3拥有优秀的硬件平台，强大的软件开发能力，所以也许不久逸趣科技公司就会把M3的功能发挥到一个更高的高度。而且M3还有专门对应NDS主机的专用版本，笔者认为NDS专用版本的M3发售，已经引起的关注肯定会比GBA版本的M3要大得多。笔者认为如果你需要廉价的CF烧录卡系统可以购买SC卡，虽然SC卡的缺点就像优点一样突出，不过在GBA烧录时代后期，笔者本地的SC的市场销售量就比其他品牌高，价格便宜是它的特点。如果你需要一个完美的烧录系统那么建议你购买M3，它绝对不会让你失望。

游戏名称	存档类型	游戏容量	读取时间	即时存档	存档支持
M3测试数据					
《SD高达G世纪》	EEPROM_V124	128Mbit	14秒	支持	正常
《星之卡比-镜之大迷宫》	SRAM-V113	128Mbit	14秒	支持	正常
《王国之心-记忆之链中文版》	SRAM-F-V103	256Mbit	29秒	支持	正常
《口袋妖怪红宝石中文版》	FLASH1M-V103	64Mbit	7秒	支持	正常
《最终幻想战略中文版》	FLASH512V130	128Mbit	14秒	支持	不正常
备注：M3时钟功能经过《口袋妖怪-红宝石》测试通过，M3正常支持时钟功能。					

游戏名称	存档类型	游戏容量	读取时间	即时存档	存档支持
SC卡测试数据					
《SD高达G世纪》	EEPROM_V124	128Mbit	11秒	支持	正常
《星之卡比-镜之大迷宫》	SRAM-V113	128Mbit	11秒	支持	正常
《王国之心-记忆之链中文版》	SRAM-F-V103	256Mbit	不支持	不支持	不支持
《口袋妖怪红宝石中文版》	FLASH1M-V103	64Mbit	5秒	支持	正常
《最终幻想战略中文版》	FLASH512V130	128Mbit	8秒	支持	正常
备注：《星之卡比-镜之大迷宫》运行速度拖慢！SC卡支持游戏中任意设置金手指功能。					

MSD上运行UMD游戏不是梦

文/马克 责编/天意

如今随着时间的推移，PSP的UMD光盘已经被黑客们利用PSP本身的光驱读取能力将其中的游戏内容DUMP到了记忆棒中，沉默了一段时间后，终于制作出了可以将UMD ISO在MSD中运行的引导程序。但是只限制在1.0版的机器上运行一些老游戏，而且还需要一盘正版UMD碟再次引导。经过一段时间的努力，黑客在PSPHACKS上公布了最新的万用引导程序–HOOK BOOT v0.91，HOOK英文中的意思是勾引，饶开。BOOT的意思是导入。从名字上可以一眼就看出软件是通过某种程序饶过PSP的API，并在MSD中模拟UMD光驱运行DUMP出的ISO，事实上确实如此。而且有很多游戏完全摆脱了正版光盘的引导，直接就运行了，这为广大在PSP上和MSD上砸下了很多银两的玩家节省了不小的开支啊。但是道高一丈魔高一尺，SONY新出的2.0版升级似乎再次在PSP本体的安全漏洞屏蔽了，API漏洞无法再次使用。

笔者就网上能下的几款PSP ISO游戏选择几款游戏做一个测评。首先介绍一下安装游戏的方法。

准备工具：PSP1.50版或以上更低的版本，PSP用USB联结线，一根1G的MSD记忆棒，接入了宽带的电脑。

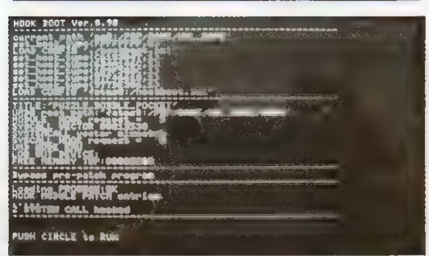
由于现在被DUMP出的PSP ISO即使经过压缩，容量还是在400M左右，如果是经过删节动画和音乐处理的RIP版ISO的话，整个文件将会小很多，但是我们为了测试完整的游戏，所以都是在网上下载的完整版ISO。参加测试游戏：《泡泡龙》、《刀锋 兄弟会》、《数码武装》、《山脊赛车》、《天诛》。这些游戏有最新出来的也有很早以前出的。区分发售时间不同的游戏测试是因为早期的游戏是对应的1.0版的，而后期随着SONY将游戏版本强行提升至1.50版，如果PSP本体不进行升级的话将无法运行1.50版的游戏，这招可真狠毒。暂表不说这些，先看如果玩游戏。

一、《泡泡龙》

几乎每一个机种都会出现的PUZ类游戏，游戏方式和俄罗斯方块差不多，只不过是通过向上排列来消去相同颜色的泡泡。游戏的音乐和素质都不错。我直接从网络上下载了配置好的《泡泡龙》。解压缩后分成两个文件夹，一个存放的是游戏的ISO文件，另一个则是建立在PSP下的GAME子目录中的引导程序，一个名为“PSP_PUZZ”，另一个则名为“PSP_PUZZ%”，两者的名字很相像，前者是用来欺骗PSP的系统认为这是个破损的坏文件，而后者的作用才是真正的引导文件。所以将这两文件复制到PSP1.5的GAME目录下时可以看到图象显示有两个，其中一个是破损文件。如果是1.0的话则无需如此麻烦，但是这样做也一样能达成目的。PSP的目录下还应该有一名为“PRX”的文件夹，这个是模拟UMD光驱的程序，虽然进去看都是些零散的文件，但是没有它们运行不了ISO的。ISO的文件夹名为“PUZZLBBL”，很小，只有区区的16M，很难想象厂商是否有制作游戏的诚意。将此文件夹放到PSP根目录中。然后退出USB联结模式进入PSP的记忆棒模式中，发现已经和插入正版的《泡泡龙》游戏一样，在记忆棒模式就有了一个游戏的LOGO，由于《泡泡龙》还是需要一盘正版UMD引导，所以我先后使用了1.0版的《MERCURY》(水银)和1.5版的《天地之门》引导。点击记忆棒模式中的LOGO会出现一个蓝底的等待画面，然后看见左下角的MSD指示灯在闪烁，

约过两秒种的样子居然就直接进入游戏了。游戏和玩正版UMD没有任何区别，可以正常记录，看游戏中的动画。当然这个游戏没有什么动画。不过感觉上和在电脑上玩EPXE模拟器一样，没有任何读盘时间。整个游戏从启动到进入游戏一共才3秒种。

二、《刀锋 兄弟会》



这个游戏是个纯美版风格的游戏，从网上下载一个傻瓜安装版，解压缩后出现了一个名字为“hookboot.ini”的文件，直接用记事本打开查看的话，发现这个只是毫无用处的引导文件。而GAME的目录下依然有两个类似的文件夹，“UNL_GAME”和“UNL_GAME%”，真实的游戏ISO存放在“UNL_GAME”下，而引导程序被分成了好几份独立存放，此目录下的“hookboot.ini”才是真实的绕过1.5检测的程序，“EBOOT.PBP”是启动游戏ISO的，而“BOOT_P.BIN”则是启动模拟UMD模式的。此游戏也不大，才355M。一根512的记忆棒就能存下。由于我使用的是1G的记忆棒测试，所以将以上两个游戏都装了进去。安装完毕后直接运行，会出现一个显示hookboot.ini文件内容的界面，按○键进入，会出现一个SCE的图标，然后就可以直接进入游戏了。这个游戏的操作方法很怪异。从启动到进入游戏因为中途进入一个hookboot.ini界面所以时间长了一点，5秒钟左右。游戏时转换菜单切换场景时完全感觉不到读盘时间，而且此游戏是免UMD引导的，感觉相当棒。

三、《数码武装》

将此游戏从网上下载后，解开一看，引导的模式居然和《泡泡龙》差不多。依样画葫芦地将游戏复制到记忆棒中，然后启动游戏，结果就停在LOADING的画面过不去了，看来此游戏的引导并未完成。

之后继续测试了《山脊赛车》和《天诛》，由于下载的没有RIP过的完整版，片头动画并无删节，播放的效果相当好，和PS版的前作来比较的话，PSP版的除了内容不同外，画面更是得到了提升，人、物的建模很柔和。但是还是可以直接看出不少的多边形。切换场景时大约有0.2秒的读取时间，比在UMD上读取的速度要快的多。

现在我就目前正式可以破解在UMD上玩的游戏进行了分类，大家可以看一看。

游戏名	容量	引导情况
南梦宫博物馆	84.8M	任意盘引导
泡泡龙	8.96M	任意盘引导
世界足球巡回赛	251M	任意盘引导
BLEACH	258M	任意盘引导
数码武装	99M	任意盘引导
KOLLON方块	27.1M	任意盘引导
捉猴RIP	242M	任意盘引导
NBA2005	87.8M	免引导
合金装备	78.2M	免引导
LUMINES	142M	免引导
反重力赛车	135M	免引导
爆脑	62.5M	免引导
恶魔战士RIP	89.8M	免引导
魔法气泡	78.7M	免引导
苍穹之巨龙	273M	免引导
AI围棋	5.36M	免引导
麻将格斗俱乐部	128M	免引导
三国志5	148M	免引导
炼狱	120M	免引导
随身玩伴	85.5M	免引导
新天魔界4	341M	免引导
德比时刻	54.6M	免引导
益智大词典	50.1M	免引导
梦幻嘉年华	57.4M	免引导
山脊赛车	492M	免引导
刀锋 兄弟会	68.7M	免引导
水银	204M	免引导
炸弹人	13.2M	免引导
智能执照	77.8M	免引导
星际战士	28.2M	免引导
天诛	281M	免引导
捉猴学院	95.1M	免引导

文/安娜
责编/雪人

第三届ChinaJoy手游全面爆发

7月21日，中国国际数码互动娱乐产品及技术应用博览会（ChinaJoy），在上海新国际展览中心隆重开幕。本次ChinaJoy从参展厂商组成到参展产品类型上都和往届有着明显的变化：第二届ChinaJoy参展商128家，其中网络游戏厂商占去了90%以上的参展名额。而第三届ChinaJoy参展厂商70余家，其中手机游戏厂商占据很大份额，网络游戏厂商在本届ChinaJoy上的比重明显下降。

"手机平台的移动游戏虽然不是最先出现的移动游戏，但它将成为移动游戏的最大平台，由于移动电话的用户数量非常大，手机游戏的潜在市场同样也不可限量。"在本届ChinaJoy举办的"移动游戏产业发展论坛"上，网易首席运营官董瑞豹如是说。

1、2004年中国手机游戏市场规模超过8亿元人民币。预计2005年手机游戏产业市场规模将达到14.41亿元人民币。

2、路透社报道，自从1999年以来，制作手机游戏的公司已经吸引了3.27亿欧元的投资，其中50%以上是在2004年投入。在2005年，在欧洲市场移动游戏下载就将超过5亿美元。

3、据美国数据公司调查显示2004年美国的手机游戏业收入达2.03亿美元，是2003年三倍多，而今年这一数字预计将增至3.80亿。无论是游戏业界的巨头索尼、微软、世嘉还是手机生产商家诺基亚、西门子、摩托罗拉，包括各大移动运营商，都对未来的手机游戏市场表示乐观，并在不断加大投入的力度，预计2006年全美手机游戏业收入将有望超过10亿美元。

的确，以上数据都表明手机游戏将会成为网络游戏之后，游戏产业的另一个增长点。然而，这并不代表手机游戏就真的会一帆风顺。随着手机游戏在中国的发展，越来越多的问题已经暴露了出来。作为参加本次Chinajoy移动论坛唯一的手机终端厂商，诺基亚认为在移动游戏领域以下几个问题必须得到解决：

1、游戏单价偏低。据分析公司的资料，中国70%的消费者认为手机游戏的合理价格在1-3元人民币之间，而对照法国移动游戏下载价3欧元，中国手机市场只满足了移动游戏参与者的基数要求，但消费实际价与期待价相差很远。

2、用户活跃度比较低。CMCC Java业务2004年全年总用户数为720万，平均每月活跃用户数仅为27万，反复下载游戏的用户很少，另外有专业人士认为，随着新手机用户增长放缓，移动游戏下载用户的增长将减慢。

3、目前的开放系统缺乏兼容性。无论口号有多响亮，但终端下载用户往往面临的真实情况却是，成百的手机型号、不同的在线游戏平台、多样的分销渠道、消费者因为不可预计的游戏品质而失望。手机厂商在内容提供上必须面对复杂兼容性问题和不断提高的开发成本。

毕来云	我口袋里没钱，买不起PSP，但我有GBA，一机在手，全球能用。
读者资料	男，14岁，湖北省武汉市洪山区华中农业大学小区19栋60门101号，430070

4、移动游戏内容质量急需提升，目前手机游戏主要靠移植、参考家用游戏机上的名作为主，原创游戏比较少。另外在技术层面上，提高Java表现力也是个不可忽略的环节。

然而诺基亚和业内人士都普遍认为，问题的存在并不代表行业的疲软，相反，当这些问题迎刃而解的时候，就是手机游戏迎接春天的时刻。看着ChinaJoy上出现的这些新鲜面孔，我们有理由相信，下届ChinaJoy，手机游戏将会散发出更加耀眼的光芒。手机游戏很有可能会成为继网络游戏之后一个新的娱乐增长点。

第三届ChinaJoy上手机游戏厂商众生相

●空中猛犸

这次参展是空中网收购天津猛犸，推出国内最大的手机游戏品牌"空中猛犸"后的首次亮相。在展会上空中猛犸举办了"迪士尼——麻将大挑战"、"空中企鹅冲击波"和"米奇麻将手机游戏比赛"等多项活动，同时还送出了市面上很少见的迪士尼超大米奇米妮玩偶和NOKIA N-gage手机作为比赛获胜选手的大奖。

●掌中米格

掌中米格虽然是首次参加这次游戏盛会，但其展台却吸引了无数玩家和专业观众的兴趣。此次米格为两款主打游戏《武大郎创世纪》和《炎黄英雄传》准备了丰富的宣传品和配套礼物，7月21日展会第一天，米格的展台就火爆至极，众多玩家看到米格游戏人物造型就异常倾心，预先准备的5000份海报被一抢而空！在第二、三天的展会上，米格别具匠心地设计了特色礼物，在喧闹、拥挤的会场，派送各式水果的活动，又掀起一片玩家的参与热潮。来到现场的玩家，只要在胳臂上印上一枚米格LOGO印章，即可领取晶莹剔透的时令水果，此举让玩家体会到米格的体贴心意。

●IN-FUSIO

世界知名的手机游戏发行及服务商IN-FUSIO在这次游戏盛会上展示多款新游戏，并且将目前最流行的PC游戏的移动版本公诸于众，其中包括以微软、环球及二十世纪福克斯这些娱乐业巨头的多款同名力作。

此次IN-FUSIO最新推出的一些力作：

《疯狂城市赛车》——微软XBOX电视游戏的手机移植版。

《虎胆龙威》——20世纪福克斯公司出品的动作大片。

《终结者》——根据著名动作大片《终结者》改编的即时战略动作游戏。

手机网游《乱世英杰》亮相CHINAJOY

在第三届ChinaJoy上派欧、联盛、米格这些国内手机游戏业界的翘楚纷纷展出了他们的最新大作，其中派欧预定在7月31日开放内测的手机网游《乱世英杰》相当吸引眼球。

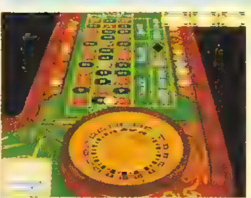
这款游戏无论是图像还是功能和操作都称得上是目前手机网游中的上乘之作，即便是与PC网游相比，它毫不逊色。现场参与试玩的玩家均爱不释手，以至一时之间人满为患，大家都希望能够率先体验这款具有很强的本土化的国产游戏。而开发商打算分3天发放的1200个内测帐号也在半天之内被争抢一空，工作人员不得不提前结束《乱世英杰》的抢先体验活动。如果你对这款游戏感兴趣的话，可以登陆他们的官方网站去一探究竟。

董行喆	PSP的游戏被破解，价格又一降再降，是该入手的时候了。
读者资料	男，21岁，福建省福州市黎明斗池路47号省电台宿舍A座604，350025

本期PDA游戏 TOP5

Jackpot Casino

游戏类型：TAB　上市日期：2005年8月
适用机型：Pocket PC；Smartphone



一款仿真度很高的博彩游戏，在这个炎炎的夏日里，不妨待在家里挑战一下赌神的称号。这款游戏完全参照拉斯维加斯风格设计，游戏中收录了多款在赌城拉斯维加斯最为流行的博彩项目，比如轮盘赌、梭哈、21点这些我们国人耳熟能详的项目在游戏中都可以玩到。另外，这款游戏还采用了全新的3D制图法，游戏中的画面设计非常出色，同时，它还是一款支持640×480像素的高分辨率游戏。

Joker's Quest

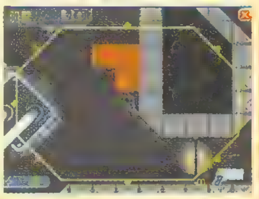
游戏类型：ACT　上市日期：2005年7月
适用机型：Pocket PC

还记得那条来自迪斯尼的小丑鱼吗？现在它游到PDA里来了。这款游戏讲述了一条小丑鱼营救公主与寻回国宝的故事。某天，鱼王国的国宝——光之珠突然失窃了，而且王国里最美丽的公主也突然失踪，小丑鱼得知这个消息后决心救回公主，找回国宝。整部游戏共分4大世界，游戏中穿插了一些解谜要素，如果想打穿它的话颇费脑筋。游戏的画面与音乐都很出色，玩起来轻松明快，非常适合休闲放松。

StormMill

游戏类型：ACT　上市日期：2005年9月
适用机型：Pocket PC

一款很不错的间谍题材游戏，在游戏中你扮演一位比007更犀利的王牌间谍。这款游戏采用了俯视设计，整个游戏看起来更像一个建筑图纸……游戏中你需要巧妙地躲避过巡逻的警卫完成各种任务，不过如果实在躲不开的话，那游戏中还为我们提供了一些杀伤性武器，只不过武器的弹药是有数量限制的，而且你开枪后将会引来更多的敌人向你围攻，为了避开这些不必要的麻烦，我们还是最好一直保持“沉默”的好。



Naughty Worm

游戏类型：SLG　上市日期：2005年7月
适用机型：Pocket PC

《Naughty Worm》是SKATPPC公司出品的一款具有色彩明亮的画面和非常Cool音乐的剪图游戏（类似《蜘蛛美女》的划线游戏）。游戏中你要控制那条非常调皮的虫子剪切掉尽可能多的地盘，让下边覆盖的漂亮的画面得以重现。游戏看似简单，实则却颇费脑筋，在游戏中你会遇到各种意想不到的危险和敌人，动用你的聪明才智和他们战斗到底，如果你能通过所有的关卡，那么所有被打穿关卡的画面都将奖励给你，此外游戏还隐藏了一些意外的惊喜。

3D Speed City

游戏类型：RAC　上市日期：2005年8月
适用机型：Pocket PC

前阵子的《头文字D》着实掀起了一股赛车热，现在我们也可以在PDA上飘移了，来看看这款《3D Speed City》吧！虽然在这款游戏里玩家只能驾驶摩托车，但狂飚起来，它的速度快感绝对要超过驾驶汽车的快感。在这款游戏里，整个夜晚，整个城市都是属于你的，你就是这个城市的午夜公路之王。该游戏由PDA的3D游戏老厂omnigsof公司操刀制作，游戏的画面与音效都属翘楚表现，可以说它就是PDA上的摩托版《极品飞车：地下狂飚》。如果你想进一步了解这款游戏的话，可以登陆官方网址去一探究竟。

王笑翔	PSP功能和机能都很吸引人，惟独价格不吸引人，还是NDS好。
读者资料	男，12岁，辽宁省丹东市振兴区标牌小区18号608室，118000

本期手机游戏 TOP5

天劫

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年7月

适用机型：smartphone

《天劫》是一款smartphone手机游戏力作，它是一部以中国古代神话为背景的横版清关的卷轴ACT游戏，游戏的大意是为了击溃蚩尤燃起的战火，姬水部落年轻的首领——轩辕和他的妹妹天女携手抗蚩尤的故事。这款游戏用色简单但层次分明，唯美的空间展示着另类的颓废。游戏共有10多个场景，将近20种敌人、20种物品、人物能使用15种技能、灵活展现20多个动作等，游戏中最大的特色就是共有两个主角供玩家连续选择，可以在游戏中使用换人特技，每个角色均有自己独有的招式，其攻击能力、防御能力也不尽相同，使玩家倍增新鲜感。

松鼠大作战

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年7月

适用机型：Java

当年那款FC上的《松鼠大作战》还记得吗？它在当时可谓红极一时，现在一款同名游戏被搬上了手机舞台。这款游戏讲述了一个生活在幻想王国的小松鼠为了找回被水果家族偷去的餐具拼图的故事。该游戏拥有多达16个风格各异的关卡以及众多的道具，游戏的操作感极好，游戏的流畅性也非常高。童话般的游戏背景，绚丽生动的画面，2D画面所表现的最佳立体效果场景，这就是手机版的《松鼠大作战》。游戏的玩法很简单，玩家只需控制小松鼠推动各种障碍物来阻止水果怪物，不被它们咬到即可获胜。

暴力马拉松

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年7月

适用机型：Java

呃！这不是热血系列吗？实在太像了！该游戏是岩浆数码公司开发的野蛮竞技全系列之一，玩家这次参加的是马拉松比赛，游戏中需要玩家精神高度集中，你需要绕过路面上的障碍物，或者使用任何手段（赤手攻击或捡起地上的物品攻击）来获取游戏的最好名次。面对前面的障碍物和可怕的竞争对手，你到底能坚持多久呢？开始锻炼身体吧！

合金弹头2

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年7月

适用机型：Java

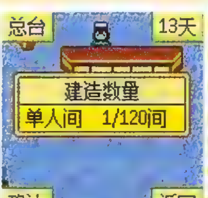
获得游戏巨头SNK版权的手机版《合金弹头2》再次出击，《合金弹头2》在保留了第一代风格的基础上，除了新关卡和敌人外，还特别加入了飞机和坦克的驾驶作战，完美地继承了街机中的经典元素，大大提高了游戏的可玩性。此外，《合金弹头2》的游戏画面做得也更为精致了，在雪地和沙漠场景中的各种人物、建筑和武器装备可以清晰地辨别出来；游戏菜单的设置也显得清新简洁；色彩及光影效果的表现丰富。另外，本作的难度相对一代也增加了不少，玩家要想轻松通关可没那么简单了。

海景酒店经理

游戏类型：ACT　　上市日期：2005年7月

适用机型：Java

一款非常精彩的模拟经营类手机游戏《海景酒店经理》。玩家在这款游戏中扮演一个在海滨城市经营酒店的商人，经过一番努力把一个小酒店经营成一个设施齐全的豪华五星级的大酒店，成为一名超级酒店大亨。这款游戏画面生动、色彩绚丽，餐厅、客房、海滩、泳池应有尽有，非常逼真地为玩家勾画出了一个现代化大酒店。在游戏中玩家能充分感受海滨城市的美丽景色，在这炎热的夏天，不妨试试这款凉爽的模拟游戏。



张怡斌	《朱红之泪》攻略中插入的相应游戏画面还有人物的大特写，看起来真是爽快啊！
读者资料	男，17岁，福建平和小溪镇南环路23号，363700

热血的起点-第一次机器人大战

机种：GB	厂商：BANPRESTO	发售日：1991年
类型：R·SLG	容量：1M	经典度：★★★★★

一句话评语：眼镜厂一举成名之作，从此一个热血的名作系列就诞生了

如果要问现在的机器人迷们什么游戏最好玩，八成都会说超级机器人大战系列。从PS时代一直到现在PS2，机器人大战越做越华丽，真人语音，重新制作的原作动画，超热血的BGM，梦幻般地各种动漫中机器人大乱斗。但是谁能想象得到当初机器人大战的始祖是在黑白屏幕的GB上诞生的呢？这要回到1991年说起了。眼镜厂当时只是作为BANDAI旗下一个小小的子公司而运作着。突发地就想到了让BANDAI动画和其他热播动画中出现的机器人们一起出现在一部游戏中，在这个邪恶念头下，第一次机器人大战在黑白屏的GB掌机上出现了，游戏只集中了三个动画系列的主角，分别是高达系、魔神系和盖塔系。其中高达系更是华丽地将0079年到0093年出现的几个主角机体收入了，百式、Z高达、ν高达、F91高达等全部参战。魔神Z、大魔神、盖塔、盖塔G等等。高达系机体最为美型，而F91高达的魅力值最高速度最快。魅力值其实是一项很重要的数值。后面会提到具体用处。缺陷是高达系的攻击力都不算高。相反魔神系的防御最高。盖塔系的攻击最高。

游戏虽然只有短短的十来关的流程，但已经包含了后来成为每一作必定出现的要素。机体全部以SD造型登场；大地图移动的战棋类型；特殊的高达系机器人变形成飞机后增加移动力和速度的特性；机器人使用精神辅助进行战斗；和敌人战斗时进入战斗画面；引入了和攻守双方机器人速度相关的命中率和回避率；武器分类，武器分不同的属性；还有大杂烩式的剧情。

剧情是这样的，很久很久以前，守卫地球的超级机器人们都被一个叫做基尔基尔刚的宇宙大怪兽给抓走并被洗脑了，然后这个邪恶的怪兽利用这些机器人企图侵略地球，但是还有一部分没有被抓走的机器人，为了救出同伴并粉碎基尔基尔刚的野心而战斗着。当然啦，这些正义的机器人们最终再次守卫了地球的和平，打败了基尔基尔刚。虽然故事在今天看来很老套，看似完全是为了将各个系列的机器人捏合在一起而胡乱编造的。但是细想，其中的说得敌方角

色加入和编队系统一直延续到现在的机战系列，而历代的剧情虽然说无一次不是胡编的，不过剧情却是构架在一套越来越严谨而又虚幻的时空基础上。玩家们一定深深记得这个第一次出现的最终BOSS，宇宙怪兽基尔基尔刚在之后的机战中都有登场，不过一次比一次还要弱而已，已经沦落到杂兵的角色了，到了alpha外传中，它更是被改造成了基尔基尔刚·改成为了量产的怪物，不过成批出现的实力还是挺强的，为玩家通关带来了不小的麻烦。

我方升级时都有几点能力值供自由分配到机器人的各项能力上，要想达成全能力满点的完美的机器人只要不停升级就可以啦。任何敌人甚至连BOSS级角色都可以通过说得加入我方，但是我方总人数有上限，所以最好只说得一些强力，出现几率比较少的敌人，比如卡碧尼。记得当时笔者玩的时候就组织了一个高达系浮游炮战队，全是卡碧尼。而像葵·蔓莎这样的大型浮游炮机体虽然也很好用，但是移动速度有限，还是放弃了。铁奥是近身战的王者，但过于极端依然被放弃。一些不够美型的敌人全部放弃说得全部沦落为我方升级的经验点了。开始选不同的战队的话，游戏中能碰到其他两个站队的人，不过都成为了敌人。尽量说得攻击力高的强力同伴。此外游戏还有秘籍哦：将难以说得的敌人包括BOSS级角色的HP削弱到只剩1点时再说得就有很高的几率说得成功。指令是消耗精神的，但是只要在草原按START+SELECT+A+B的话，精神就会恢复，所以就可以无限说得敌人，直到说得为止。当然魅力值越高越容易说得。

此后由于本作的成功，眼镜开始将机战系列化，出现在各种主机上，进化到今天PS2上的第三次alpha，无论是系统还是画面都已经发生了质的飞跃。但是一切的起点都离不开黑白屏幕上的第一次超级机器人大战。顺带一提的是第一次本来设定是可以两人一块玩的。

文/马克　责编/天意

蔡泷盛	游戏使我结交了许多好朋友，变成了一个善于和人交往的人。
读者资料	男，15岁，学生，广东省怀集县怀城镇工业大道十五巷153号，526400

另类的机战—LINK BATTTLER

机种：GBC	厂商:BANPRESTO	发售日:1999年
类型：R · SLG	容量：4M	经典度:★★★★☆

一句话评语：眼镜将GBC当成试验田，但改变了机战风格的机战就不是机战了。

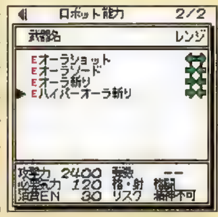
要说到GB系上的机战，除了第一次和第二次G以外，实际上还有个一个GBC版的超级机器人大战 LINK BATTLER，也许没有太多人听说过，这是因为在国内非SLG战棋类型的机战一般都会被认为非正统的机战，所以逐渐地这个游戏被人们遗忘掉了。今天我要借助这个小小的栏目在如山的古董中将这个游戏挖掘出来介绍给大家，因为这个游戏的策略性相当强，如果不认真玩的话还真打不过去，而且此游戏怎么说也是GBC上正统的机战。而且使用GBC和N64的机战64联线的话，还能在N64上获得两台隐藏机体。（真亏眼镜厂想的出来。）

游戏背景在AC191年，SIDE3独立出地球圈爆发一年战争之后，网络世界开始丰富人们的生活，此时网络上开始流行一种叫LINK BATTLER的对战游戏。开始游戏先要给主角起个名字，然后就可以选择联接到LB中心登陆到网络上了。接着就是预定好日期参加各种比赛，一直到获得S组冠军，揭穿LINK BATTLER游戏背后的真意。

感觉像是一个RPG类游戏，但是战斗时却是SLG风格的，参加战斗的机器人有正统UC系高达、W高达、G武斗传、魔神系、盖塔系、圣战士系、苍之流星系，更有超级机器人系。每个系列参加战斗的机体和驾驶员超过十名。在参加LB的官方大赛时还不时有超强的中断信号乱入，暗之四天王会依次向主角提出战斗要求。平时可以通过练习赛提升等级。等级增加可以使用的驾驶员的精神也会增加，更会出现热血、魂等超强力的精神，具有一发扭转战局的功效哦。对战双方都有六回下达各种指令的机会，由于武器有射程限制，如何控制在武器的最佳射程内攻击敌人给予敌人最大伤害是个很考验脑筋的问题。六回合中要猜测敌人,的行动方式，移动还是后退，控制好射程，加好发动武器必要的气力后一击就能将敌人打得半残了。如

果是G武斗传系的机体气力到了120后更是会进入超级模式，使行动回合数增加，武器变得更强劲，还有必杀武器配合热血精神可以将很强敌人一击击破。当然啦，我方能使用的强力机体敌人也能使用，谁能更好得制定战略谁就能压倒对方,所以往往一场战斗下来，有时可以一台机体将对方所有机体全部打败，有时两台机体被敌人一台机体击倒,所以这个游戏很考验玩家的战术安排。

值得一提的是，游戏的音乐也相当出色，虽然同是GB系主机的MIDI音乐但比第二次G的音乐要润色多了，特别是《逆袭的夏亚》的BGM《出击，阿姆罗》和《圣战士》的《飞翔，丹拜因》，听上去和SFC版的第四次并无多大差别。



说到游戏的隐藏要素，还是有不少的，游戏一周后LB中心为了感谢主角解决暗之天王事件可以获得两台GUNDAM系机体，5回合行动，相当可怕。再次二周通关可获得三台机体，包括两台ν高达的量产式样，中远距离的光素武器，5回合行动。如果配合好的机师的话，更是可以一直将敌人压制在强大的火力之下。当然喽，S级的敌人也都是4-5回合行动的机体。吃不了什么便宜的。苍之流星系列在这里被大大强化了，气力达到120以上发动的特殊模式将机体大大增强，碰到敌人使用的话确实让我苦恼了一阵子。

综合所有要素来看,机战LB是一款战略性非常强的游戏，但就游戏模式来说相当怪异，以往的经典模式被屏弃了，换成这种RPG风格更强烈的游戏叫机战玩家一下子不适应。也许那时的眼镜厂也是在探索中寻求一条适合未来机战发展的道路吧。发现GBC这种风格的机战一旦走不通，还是得退回到老路上来，借助新的机种平台制作出追求更强烈的感官刺激的机战来。实际上看后来的alpha和外传以及第二次，每一作都比前一作的画面来的要更加华丽，但是长此以往并不是生存办法，从机战的销量日益下滑就可以看得出来了。

文/马克　责编/天意

普特	青春因掌机而多彩。
读者资料	男，15岁，学生，云南省昆明市第五中学初三1班，650000

责编/暗凌

游戏研究

打造自己个性化的口袋空间

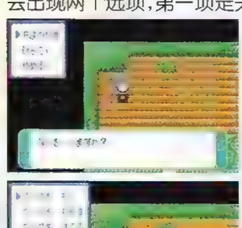
——秘密基地篇——

秘密基地是自《口袋妖怪》登陆GBA以来的又一新要素。它结合了金银版中大受玩家好评的收集家具的要素，并作了进一步的创新和改进，形成了收藏家具与冒险紧密结合的新要素，且打破了以往只能在主角家里摆设家具/物品的局限，让玩家把“家”搬到野外，玩家可以自由摆设出属于自己的一片“小天地”。

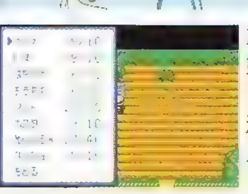
首先是如何制作秘密基地，当玩家进行到111号道路时，与一个站在大树下的男孩交谈会得到TM43，让队伍中任意一只精灵学得TM43（拿到TM43后还可以在卡依市的集市上买到TM43），该精灵就会得到制造秘密基地的能力。

光是让精灵具备制作基地的能力，想要制作出一流的秘密基地远远不够，接下来我们要选择一个适合做秘密基地的地点。能做秘密基地的地点在游戏中有很多，像山崖上的小洞口、草地里的灌木丛、树林里的大树这三类地点都能制作秘密基地，而每个秘密基地的内部地形都不相同，所以大家就尽量选择自己喜欢的地形来做基地吧（最大的秘密基地位于地图左上方城市左边水中的大树上），像男孩身后的那棵大树其实就是一个制作秘密基地的场所。发现这样的地点后可以上前调查一下，按确定后得到造穴能力的精灵就会打开一个洞，进入到洞中后主角会从身上取出一台便携式电脑，接下来我们就可以在电脑上布置自己的秘密基地啦！

我们先说一说菜单的使用，打开电脑，首先会出现两个选项，第一项是关于家具的，第二项是放弃这个基地。选第一项后会出现三个选项，再选第一项选择家具并进行摆设，出现的8个选项分别对应：桌、椅、花木、装饰品、地毯、宣传画、公仔、坐垫，可从中寻找要摆设的家具；第二项是



余长春	不管是PSP还是NDS，只要好玩就有它的价值。
读者资料	男，14岁，甘肃兰州市城关区第一新村57号601室，730000



重新设计和摆放；第三项是丢掉家具（不可恢复，慎选！），同样会有上面的8个项目。

了解菜单的使用后，大家就可以布置自己的秘密基地，但是仍需注意以下几点：

1、桌、椅、花木、装饰品、地毯这5项只能放置在空地上，宣传画只能放置在墙壁上，公仔和坐垫只能放置在地毯上。

2、秘密基地的家具摆放会有一定的上限，当放了16样家具后，就不能够再放了，所以摆放家具的时候要先考虑一下，做到合理放置。

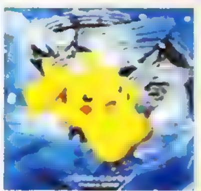
3、发现新的秘密基地时，调查后会有选项出现，选择“是”的话原先的秘密基地就会消失，物品也会全部回到电脑之中。

4、有些秘密基地里，地面上会有断层，影响的家具/物品的正常摆放，到阿田市的百货大楼顶层，运气好的话能买到木板（电视上有转播），就能修补地面上的断层。

最后告诉大家一个小秘密：大家可能都以为只能建造一个秘密基地，因为游戏的设置就是新造的秘密基地会替换掉原来的那个。其实，游戏中可以同时获得两个甚至两个以上的秘密基地，方法是在通讯中心的三个柜台联机，选择第三个选项（和朋友相互交换游戏数据，包括交换秘密基地和老爷爷），完成后你原来建立的秘密基地就给朋友了，当然你也得到朋友的基地（地点可以相同也可以不同），然后你还可以再建立一个！这样就同时拥有两个秘密基地了。同样的道理，继续和第3个朋友交换就可以得到另一个基地(地点不能相同），以此类推。朋友制作的基地还有一个神秘人物会和你对战，试试吧！

口袋音乐鉴赏

这次欣赏的音乐依然出自剧场版《水都的守护神》，没错，就是那首让人感动得落泪的片尾曲——《ひとりぼっちじゃない》，中文译作《不再孤单一人》。很多人都认为它是口袋音乐中最出色作品，甚至超过了永远的主题曲《めざせポケモンマスター》，这不是没有原因的。演唱者宫泽和史用饱含感情的歌声，为催人泪下的《水都的守护神》落下了帷幕，使所有观众内心都产生了共鸣；而作曲者coba依然用自己心爱的手风琴，为听众献上这优美的天籁之音。即使是对于没有看过动画甚至是非玩家来说，这首歌也相当的完美。（本曲可在本期光盘中找到）



专辑《ひとりぼっちじゃない》和《MIYAZAWA-SICK》的封面。

宫泽和史小档案

姓名：宫泽和史（Miyazawa Kazufumi）
生日：1966-1-18
出生地：山梨县
音乐类型：民族音乐
血型：O
最近专辑：コシカMIYAZAWA-SICKひとりぼっちじゃない

附第一段歌词

海に 风が 朝に太阳が 必要なのと同じように
君のことを必要な人が かならず そばにいるよ

森に水が　夜には光が 必要なのと同じように
君のいのち こわれないように 谁かが祈っている

どんなに远く长い道のりでも いつかたどり着ける

歩き出さずに立ち止まってしまえば
梦は消えてゆくだろう

恐れないで 勇气舍てないで 君はひとりぼっちじゃない
いつか ふたりで追いかけた星は 今でも 辉いてる

憎しみが うずまく未来が 仆らを饮み入んでも
信じ合い 许し合える心 いつでも なくさないで

口袋妖怪战术研究

快乐生存指南

拥有全386只怪兽中最高生命种族值的快乐，同时也拥有高达135的特防种族值,加上本身普通系特攻无弱点,可谓当之无愧的完美特防盾。除此之外，快乐还拥有生蛋（恢复50%HP）这一回血技能，芳香疗法和愈之铃这两个恢复全队异常状态的技能，在担当特防盾的同时又兼任了队医，责任之重大可见一斑。正是快乐的存在，确保了队伍在对方高特攻怪兽面前屹立不倒，也瓦解了对方异常状态的攻击，同时确保了己方怪兽需要时能安安稳稳睡个好觉。

然而游戏的平衡性毕竟还是要兼顾的,与完美的特防相比,快乐的物理防御简直比吉利蛋的蛋壳还要脆弱,也为破解快乐指明了方向。因此,为了确保身为队伍核心的快乐的生存,就必须了解快乐在场上所受到的威胁,合理而巧妙的应对。

目前快乐的主流配招和努力分配主要有以下三种：

1、芳香疗法+生蛋+地球上投+反拳，弥补了攻击不足，同时反拳威慑了对方的物攻手。

2、芳香疗法+生蛋+2特攻招，弥补了队伍中打击面的不足，与天气队伍配合，如雨天的水之波动+打雷还能发挥出惊人的威力，同时利用了天恩特性，将附加效果发挥得更好。

3、生蛋+冥想+特攻招+特攻招/芳香疗法，这样的快乐特攻特防得到了加强，甚至可以作为特攻手，不足的是2特攻失去了队医的作用，而1特攻打击面又不够，相当矛盾。

其他招式诸如光壁、3特攻招等也有使用，但与上述雷同，这里就不分开讨论了。以下将就快乐在实战中主要的威胁分析不同配招合理的应对方法，以谋求生存。

强力物攻手的强行攻击

快乐的物防实在是软肋，因此最大威胁自然来自物攻。强力的物攻手，诸如猩猩、化石翼龙、蜻蜓龙；配上强力的物攻招式，如破坏光、报恩、岩崩、地震等等，往往还带有专爱的加成，其威力是相当可怕的。

应对1：换人，无论什么配招，换人都是好方法，毕竟没必要让身为特防盾的快乐硬扛。

应对2：反拳。反拳快乐在这里有着相当的优势，因为虽然物防脆弱，快乐的生命毕竟可观，只要反拳成功对方没有不死的，值得注意的是，反拳必须绝对注意安全，赫拉、愈加猴、怪力、专爱甲虫、专爱猩猩等都能秒杀快乐；另一方面对手对于反拳大多早有防备，反而会利用机会强化，所以使用时也要参照对手的实力。

应对3：先读攻击，这是战斗进行到一定程度，在了解对手队伍构成的情况下，可以采用的方法。简而言之，快乐通常在特攻怪兽面前上场，而对方看到快乐也不会恋战而换人，此时如果知道对方用的什么物攻手便可以考虑用克制的招式先读攻击，甚至能使对手当场丧命，笔者就曾雨天快乐用水之波动秒掉对手满血的化石翼龙。地球投固然也可用，但效果就不那么明显了。

替身+气合拳的combo

火叶的定点教学使替身+气合拳成为了常见的combo，许多像荷叶鸭这样想象不到的对手也拥有这一combo，对于快乐尤其有威胁，而替身也限制了反拳的发挥，相当令人头疼。

应对1：换人,可以找物防不错的或者属性抵御的攻击型怪兽破替身,也可以找物防盾吹吼。

应对2：及时破替身消耗对手，生命到400以上的怪兽毕竟不多，时机掌握好地球投没什么问题，克制属性的特攻招也能收到很好的效果。快乐的低速度使得对方总是先手替身，因而快乐可以当回合打破，关键是不能让对方成功蓄劲，一旦失败还是应该马上换人。

物攻强化

在快乐这种盾类怪兽面前，强化是相当普遍的选择，尤其是物攻，强化后还能起到逼迫快乐下场的作用，对全队造成很大的威胁。

应对1：强攻，视自身配招而定，一般地球投强攻意义不大，但如果是克制对方的特攻招式则可以在对方强化成功前早场相当打击，之后换人或攻击或吹吼都更方便。

孙瑜	生活不是游戏，但绝不能缺少游戏。
读者资料	男，15岁，江苏常州戚墅堰工房大区32幢戊单元301室，213011

应对2：换人，保守的做法，直接换人破强化。

特攻强化

一旦对方知道我方队伍中有快乐，特攻手很可能会先读我方换人而进行强化。快乐的特防固然强大，但也不可能对付对手多次的特攻强化。快乐的特攻招对于冥想过多次的对手如同搔痒，地球投对于有回复技能的胡地，光伊布等效果也不明显。拥有快乐的队伍往往没有其他特防盾来破强化，物防盾在强化过特攻的对手面前显然难以招架，使人处于进退两难的境地。

应对1：换上两防盾，水君之类的两防盾在这里起到了效果，完全可以在对方强化之初进行破解，不过还是要小心电系的攻击。

应对2：冥想，冥想快乐虽然不常用，但这里却很占优势，大家一起强化，有了特防的保证，快乐自然不怕对手，运气好能够反过来秒对手数个怪兽。

应对3：换上带消耗性技能+保护技能的怪兽，种子、剧毒、保护、替身等技能在这里发挥了效果，关键在于安全上场，这必须利用对手强化之初的几回合。在保护己方的前提下慢慢磨掉对手的生命，逼对方下场。

应对4：高速黑雾，以蝙蝠为代表，利用对方连续强化的心理，安全上场后破除强化，不过蝙蝠特防弱点太多，成功破解强化再挨对手一下，不死也残废，只能是无奈之举。

地鼠捕杀

地鼠作为捕杀的常用怪兽，能使对手无法换人，有属性加成的地震对快乐也有相当威胁，如果配了专爱头巾威力就更大了。

应对1：克制属性强攻，特攻快乐通常有水系或冰系的招式，此时就可以大胆强攻了，两招内脆弱的地鼠必定先死于非命，但最好能正确的先读地鼠的上场时机予以重创。

应对2：反拳，地鼠一般都是强攻，而一招又秒不了快乐，必定承受不了高生命的快乐的反拳。

如果不幸以上两种情况都不符的话，那只有节哀了…

月精灵、耿鬼等的黑眼神

同样靠捕获来对付快乐，然而不同于地鼠的是需要使用招式，给了快乐换下场的机会，但对手也并不像地鼠那样脆弱，芳香疗法的PP又不足以对付下毒，一旦被对手捕获比起地鼠来更加危险。其他的捕获技能有回合限制，威胁不大。

应对：先读换人，避免捕获，攻击不强的快乐一旦被对手捕获那就凶多吉少了，所以求稳换人才是上策。黑眼神的怪兽就那么几个，只要采用一般的对付捕获的方法，换上带吹吼的或接力的怪兽就万事大吉了。

带有寄生种子的特攻型或消耗型怪兽

快乐的高生命为放了种子提供了生命的保证，使得本来就不强的攻击收效更少，与对手消耗使得快乐很明显处于不利位置。

应对：换人。一旦换人种子即解除，这是最简单的方法，不过要小心对手的捕获技能。

带有强力物攻技巧（尤其是格斗系技巧）的特攻型怪兽

通常意义上的二刀流怪兽，以二刀火鸡为代表，对于单一某防的盾牌有相当的杀伤力。其主要威胁来自于对手的先读，使得刚上场的快乐受到相当的打击。

应对1：谨慎换人，拥有不错物攻和强力物攻技巧的怪兽本来不多，因此对火鸡、快龙之类怪兽要相当敏感，谨慎换人甚至宁可等一回合，以确保安全。

应对2：反拳。反拳快乐这里又很占优。同样利用特攻怪兽物攻不高，只要对手不用格斗系招式反拳多能发挥效果。

自爆

孤注一掷的打法，用一个炸弹换对方核心，是相当极端的对付快乐的办法。破解的关键在于及时识破，对于常用的炸弹，钢蟹、隆隆岩等都要极为敏感。

应对1：换物防盾，如果不出意外，还能活下来。

应对2：换鬼系，自爆无效果…对手大概要喷血了。

除此之外，应尽量保持快乐的生命值在一半以上，才能使自己的反拳、回血等技能能顺利发挥，小心驶得万年船，谨慎从事是保证快乐存活的重要条件，毕竟快乐的作用之大，不能随便用来冒险。

文/mico_sz

魔王的传说（三）

德斯塔·姆阿
（デスタムーア）
出现作品：DQⅥ、DQM、DQM2

德斯塔·姆阿
(デスタムーア)[变身后]
出现作品：DQⅥ、DQM、DQM2

德斯塔·姆阿
(デスタムーア)[最终形]
出现作品：DQⅥ、DQM、DQM2

姆多被打败了，能够赐予坚强的人们强大力量的达玛神殿恢复了原状；给予人们究极装备的金属王居住地金属王城在杰米拉丝死亡后也复原了；随着格拉高斯咽下了最后一口气，流传着究极咒文的魔法都市卡尔贝罗那再现；还有天空血统的天空人居住的天空城，也因为提兰的战败而复活……姆阿手下的四大天王都无一例外地败在了勇者们的脚下，这个妄图玩转世界的大魔王渐渐地从幕后走到了前台。

是它，运用及其强大的魔力，把人们心中的梦具现化成为实体，产生出了一个亦真亦幻的梦之世界；是它，指使着手下大群魔物对世界作出了全面的侵略。

天马是唯一能正常进入夹缝世界的交通工具。在苏醒的天马法尔西翁的帮助下，主角们顺利来到了这个姆阿创造出来的封闭的世界。人类一旦被卷入这个世界，离死亡也就不远了。刚来到这个世界的主角们，有如绝望之镇的人们，力量全部被抽走。而镇子里的人们因为长期生活在黑暗下，生存下去的信念也渐渐失去了，成天过的浑浑噩噩的；欲望之镇的人们却因为贪欲而互不相让，经常出现因为一点鸡毛蒜皮的小事而产生纷争。这些都是姆阿搞的鬼。夹缝世界的最后一个人类生活的地方牢狱之镇，由姆阿的最为强大的手下阿克巴只手遮天，这里时常出现着囚犯被无缘无故处刑的情况。不平则鸣，当阿克巴要强娶人们的希望之星安娜修女时，人们作出了强有力的反击，打倒了阿克巴及其手下的喽罗们，同时救出了关押在这里的贤者克里姆多——传说中的大贤者马沙鲁的弟弟。在人们庆祝革命成功的当晚，姆阿怒不可遏，施法将全镇的生物变成了石头。主角们救出了内心世界被折磨的马沙鲁，在两位贤者的法力下，主角们得以攻入原本建立在悬崖峭壁上的姆阿城。

姆阿有着强大的法力，也有强大的战斗力。随着勇者们的胜利，姆阿所建造的夹缝世界也崩溃了，在两位贤者的帮助下，该世界的人类全部逃出生天。

原本依靠姆阿的法力而具现化的梦之世界，也因为姆阿的消亡而没有了实体。真正的只存在于人们的梦中。一切，都恢复了正常。

真龙王
（しん·りゅうおう）
[最终型]
出现作品：DQM2

当龙王面对着杀到面前的勇者时，力战而不敌，继而化身为一头巨大的龙，然而在勇者猛烈的进攻下依然感到难以招架……正当胜负快有眉目时，勇者一声大喝：把和平的象征光球交出来！这句话使龙王发出了前所未有的怒吼：光球是我

李云川	游戏让世界精彩，PG让我们精彩。
读者资料	男，21岁，云南声昆明史潘家湾新村9-26号，650031

母亲的遗物，凭什么要交给人类！与此同时，龙王的身体渐渐起了变化，露出了它狰狞的面目，身形变得更巨大了，眼睛瞪了起来，愤怒的目光直指勇者。

光球是当年神的使者——龙之女王送给勇者洛特的，它能够解除当时的大魔王左玛的暗黑防护罩。洛特就是在它的帮助下消灭了左玛，使得阿雷夫加鲁多大陆从左玛的无尽的黑暗中解放出来。光球理所当然成为了大陆的和平象征。

龙之女王当年留下了一个孩子，它就是龙王，龙王自打出生以来就没有见过母亲的样子。在一个偶然的机会下，龙王得知了它的母亲曾经送给人类一个具有非同寻常意义的宝物——光球。为了找回它，龙王从地上世界潜入了阿雷夫加鲁多大陆，经过多方打听，终于得知光球所处的地点。于是在一个风高夜黑、电闪雷鸣的晚上，它策划了一场恐怖袭击，顺利把光球抢到手（会不会是和国王交涉后没有达成目的才使用这个极端的手段的呢？）。

沉浸在胜利的喜悦中的龙王被出现的勇者惊醒了，在得知了勇者的真正目的后，它怒不可遏，展现出了最强的姿态！想要抢母亲遗物的人，不能饶恕！

在DQ1中，龙王还没有展现出真正的实力，就命丧勇者剑下，要是龙王有机会达到这最后的变身，勇者还会吃更多的苦头吧。

奥尔戈·德米拉
（オルゴ·デミ−ラ）
出现作品：DQⅦ、DQM2

奥尔戈·德米拉
(オルゴ·デミ−ラ)
[变身后]
出现作品：DQⅦ、DQM2

相传神能给世界带来永久的和平。尤巴尔族是信奉大地之神的民族，他们的使命是让神复活。在过去的世界里，族长选出了新的舞者莱拉，而青年贾恩也能够演奏出色的音乐，他们正是肩负着复活神的使命的人。神之祭坛的封印解除了，然而神之琴却没有像传说中的那样发出金色的光芒——这预示着神之复活仪式的时候还没有到，尽管如此，贾恩仍然用神之琴演奏出优美的音乐，而莱拉依然跳起了醉人的舞蹈。时机不到，注定了他们的努力必将付诸东流。神之祭坛再度沉睡……

现实世界的尤巴尔族的舞者已经传到了第十代了。新一代舞女艾拉正是当年莱拉以及主角曾经的同伴基法王子的后代，她继承了先祖优美的舞姿和精湛的剑术。然而光有舞者是不够的，还需要有继承传说中的琴手之血的人，就像当年的贾恩一样。只有神之琴的音乐和神之舞者的舞蹈一起发挥作用，才能将神复活。

古兰埃斯塔特岛西北有个采掘场，那里最近发现了一个似乎是通往过去的空洞，从空洞中源源不断地涌现出了魔物。阿鲁斯一行人穿过了黑洞，到达了过去的世界，在那里，他们看到了神与魔王战斗的一幕，神难以抵挡魔王的强力攻击，在把勇者传送到安全的地方后，最终，还是被魔王打倒。而当阿鲁斯一行人在迷宫深处看到的，正是那个打败神的魔王，这个趾高气扬的魔王把人类称为神的玩偶，并自称为万物之王。这个能打败神的魔王的实力自然是强大无比，而且还能变身一次。经过艰苦战斗后，魔王胸口上的剑说明了一切。过去世界的魔王似乎就这样被消灭了。

此后阿鲁斯一行人返回现实世界，一段时间后在马迪拉丝公主的策划下，举行了一场盛大的演奏比赛，乐器是神之琴——大地之琴。经过重重选拔，马迪拉丝第一琴手约翰脱颖而出，他正是继承琴手之血的使命之子。神的复活仪式得以举行，尤巴尔族长明白了先祖失败的原因，在他的指示下，复活仪式举行了，伴随着夕阳反射的光辉，水晶发出了奇异的光辉，映射在大地之琴上，这把神之琴通体发出了奇妙的金色光芒！一阵沉寂之后，水晶发出了巨大的光柱，轰地一声，祭坛上的它粉碎！神！降临在了这个大地上，人们期望着的永久的和平随着这一刻的来临而到来……

就这样和平的日子持续着，一天，阿鲁斯一行人被神之使者召唤到神之城进行神的接见仪式，一起参加仪式的，还有各国的代表。在仪式中，神告诫世人必须丢掉武器，停止杀生，即便是以魔物姿态出现的人也不例外，同时也告诫世人必须遵从他，因为他是这个世界上的唯一神。与此同时，一件出乎众人预料的事情发生了，在古时候曾经和神一起消灭邪恶的，在战斗的最后被封印，来到这个时代继续与邪恶战斗的老圣战士麦鲁比恩被神指为神的背叛者，受到了神之使者的追杀。当阿鲁斯一行人返回家乡时，整个大陆暗云密布，原本已经消失的魔物再度出现了。而神非但没有消灭魔物，反而把世界各地的邪恶力量聚集起来企图消灭这个世界！这……到底是怎么回事？看来只有最接近神的东西——

李智	看着GBA游戏发售表一天一天地“瘦”下来，我的心真是凉啊。
读者资料	男，21岁，江苏省南京市西康路3好1幢404室

精灵才知道神的本意了。在阿鲁斯一行人的努力下，四大精灵之一的炎之精灵被唤醒了，同时被制伏，但是仅仅以他的力量，还是无法驱除邪恶，看来只有集中地水火风的力量才行了。此后，水之精灵、大地精灵以及风之精灵都被唤醒了并答应帮助人类。在四大精灵的努力下，因为神而落入黑暗的大陆在这个世界复活了，但是为什么神要在黑暗的世界里，将精灵之源也封住呢？带着这样的疑惑，四大精灵来到新的大陆的新祭坛上，一齐向神质问。然而神的答复却是：这个世界只要他的力量就够了，像四大精灵那样的东西没有必要存在，必须抛弃。正当神再次要让精灵们长眠时，愤怒的精灵们齐心协力，剥去了神的伪装，原来，那个所谓的神赫然是……魔王！

神之城开始升起，露出了下面狰狞的一面……这所谓的神之城居然是那么的邪恶，那么的恶心。紧接着，阿鲁斯一行人带着全世界人的希望踏上了最终之战之旅。“吾乃大魔王，是这个世界上绝对的存在。神制造的玩偶们，你们还不明白吗？你们这些崇拜神的玩偶，就葬送在我赐予的永远的黑暗中吧！愚蠢的玩偶们啊，你们唯有臣服在我的脚下才有生机！吾名为奥尔戈·德米拉，乃万物之王，天地的统治者！”一样的语气，一样的傲慢，一样的名字，一样的形态！他，就是此前阿鲁斯一行人所打败的过去世界的大魔王！他曾经败过，但是却没有消亡，而是冒充着神，继续危害人类。

二度战斗的大魔王实力比过去强大不少，形态也增加为四种（DQM2只收录两种），不管魔王再怎么嚣张，再怎么强大，始终是要败在真正的勇者的脚下。而可悲的魔王，直到他死的时候，还认为他是那万物之王，还认为他是那唯一的神，还认为他是那天地的缔造者。随着魔王的身体的崩溃，他那取代神的野心也随之破灭了，神之城也土崩瓦解。这一切，意味着真正的光明，已经来到了。

疯狂皮萨罗

（サイコピサロ）

[变身]

出现作品：DQM2

想必各位读者对皮萨罗的故事都略知一二了吧，然而皮萨罗为什么会使用进化密法，堕落成死亡皮萨罗呢？这里涉及到罗莎利以及恶魔神官2人。首先说恶魔神官吧，他是皮萨罗手下的四大天王之一，进化秘法的利用者。大炼金术士艾得根发明了进化秘法，他的弟子巴尔扎克夺走了成果，同时把艾得根杀害。巴尔扎克在原先的成果下使用了增幅器黄金手镯，变身成为一个强大的怪物，但是这种进化秘法还不够强，被勇者们轻易地击败。得知此事后的恶魔神官瞒着皮萨罗继续研究进化秘法，终于得出了结论：除了黄金手镯外，还需要强烈的憎恨。为了知道效果，他决定把皮萨罗作为“白老鼠”。因此他想到了罗莎利。

罗莎利是精灵族的善良女子，因为她流出的眼泪会化成红宝石，所以常常受到贪婪的人类的袭击。在一次偶然的情况下，皮萨罗救下了罗莎利，此后二人坠入了爱河。为了避免人类的纠缠，他把她安置在一个高塔上，并且布下外人难以进入的机关，更是派了强力的手下守护。终于，恶魔神官抓住了一个机会，引诱人类杀害了罗莎利！刚刚目睹地狱帝王被勇者打败的皮萨罗得知了消息，放弃了消灭勇者的机会，火速赶往救援……但是，一切都已经迟了，愤怒的皮萨罗砍杀了那几个贪婪的人类后，只能抱着奄奄一息的罗莎利。“皮萨罗大人……请，请你不要憎恨人类……”罗莎利说完这句话后躺在了自己心爱的人怀里，再也没有醒来。此时的皮萨罗满脑子都被憎恨包围，憎恨、愤怒让他失去了理智，已经无法听进爱人的这种话了。恶魔神官的诡计成功了！

从得意洋洋的恶魔神官口中，勇者们知道了事情的原委，之后立即展开了行动，先用千年才开一次的世界树之花把罗莎利复活，然后再带着罗莎利用真心的爱唤醒了皮萨罗。皮萨罗恢复了原状，并且在罗莎利的劝说下与勇者携起手来。恶魔神官此时也完成了他的进化秘法，完美的进化后，他得到了比死亡皮萨罗更为强大的力量！但是，这怎么能强过空前的勇者与魔王的联手？恶魔神官败了，没有了这个邪恶的根源，魔族和人类可以和谐的共存了。此后，皮萨罗和罗莎利在罗莎利山丘上一起静静地过着幸福的生活……

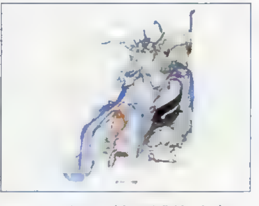
死亡皮萨罗之所以能够被他心爱的女子唤醒，就因为心灵的最深处还残存着一丝人性，对罗莎利的爱使他没有彻底的坠入魔道。这是恶魔神官当初所没有意料到的。恶魔神官对皮萨罗使用的进化秘法虽然能使一个正常心智的人失去理性，然而并不能将一个人的身心彻底的摧毁。只有那实施在自己身上的终极的进化秘法才能够将一个正常的人推入彻底魔化的深渊。如果作用在死亡皮萨罗身上，而皮萨罗没有爱的话，那么，将会诞生一个及其可怕的怪物——疯狂皮萨罗！没有爱心、没有感情、没有理智，只有憎根、破坏和杀戮，那将是真正的噩梦。

文/NW旅团 Ring

艾东	游戏人生，不能存档，也不能重启，小心应对。
读者资料	男，15岁，沈阳市昆山路95好5单元5–5–1

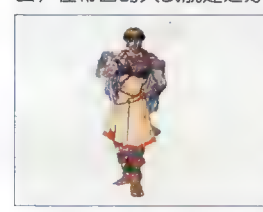
幻想自由谈

前两期中已经把参加了战斗的角色介绍完了（当然不包括魂之重生模式中出现的斯各特），除此之外FF2中还塑造了一些其他重要的NPC角色，这些角色虽然没有参加战斗，算不上副主角，不过同样个性鲜明，远非一般的NPC角色所能比拟的。因为没有参加战斗，这次的评价会和之前的略有不同。



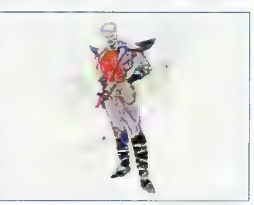
希尔妲（Hilda ヒルダ）：菲因城的公主，因为身为反抗军统帅的国王受了重伤，所以她便顶替父亲的工作，成为反抗军的指挥。

菲因城沦陷了，众人拼死逃到了阿尔提亚（Alteaアルテア），身为统帅的国王又不幸受了重伤，反抗军实力受到重创，这时所有的压力都到了国王唯一的女儿，也就是公主希尔妲身上，这时的她承受住了所有的压力，毅然接下了父亲的重担，指挥起了反抗军。在巨大的压力之下，希尔妲硬是将反抗军慢慢地发展下去，在帝国的大战舰建造好了之后，到处人心惶惶，这时她依然冷静地分析出可行的解决办法。反抗军在她和哥顿的带领下，最终走向了胜利的道路。



波尔（Paul ポール）：在菲因城的家被帝国占领后和大家一起来到了阿尔提亚，自认为是世界第一神偷，是个非常讲义气，有恩必报的人。

小偷，都是大家不喜欢的一种人，但是波尔却不同，他只会偷帝国军的东西，从来不偷反抗军的东西，事实上可以说他在以另一种方式来和帝国战斗。他曾经想过以自己一个人的力量去取得米斯里鲁，但是因为途中遇到人质，而后又遇到主角，所以放弃了这个想法，先把人质给解救了出去。在主角被抓时就是靠他的潜入和暗杀，把主角救了出来，否则主角们会如何想也就不用想了。当皇帝在魂之重生被彻底打倒的时候，他也放弃了小偷这个职业。



席德（Cid シド）：FF中出名的角色，每次出现都和机械（或者说是飞空艇）有点关系。FF2中是飞空艇的狂热爱好者，住在波夫特镇，只要有钱，你就可以坐上飞空艇过把瘾。

对飞空艇的热爱到达了狂热的地步，在飞空艇建造好后就在波夫特出租飞空艇，似乎离开了飞空艇就不能生存一般。正是因为他对飞空艇原理的熟悉，才能使得建造好的大战舰有被破坏的机会。后来因为被卷进了龙卷风之内，身体被撕扯得受不了而与世长辞，死前还念念不忘的交代主角要照顾好飞空艇。

斯科特（Scott スコット）：卡修恩的王子、哥顿的哥哥，反抗军中重要的战斗力，一直喜欢着希尔妲，但是由于在菲因一战中受伤太重而失去了表白的机会……

斯科特是个英勇的战士，菲因之战受伤后没能撤退，一直留在酒吧的密室中，当他看到进来的主角，以为是叛徒时，表现得更是英勇："杀了我吧……"。魂之重生中开始遇到的就是他与帝国亡灵交战的事件，面对有人数优势的帝国军没有任何的畏惧，誓死与敌人作战到底。非常可惜的是，他一直没有对自己的深爱着的希尔妲表达自己的心意……

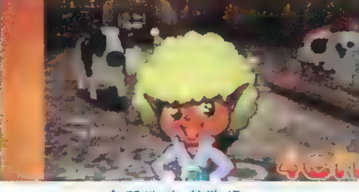
正面角色的评价到这里就结束了，当然还有其他个性鲜明的角色，比如龙母子的母亲艾琳娜，在与帝国的战斗中失去了丈夫，并且代替龙骑士守护着飞龙，接着又失去了说要照顾她们母子的理查德，她不但没有任何怨言，反而交给主角龙骑士的究极宝物石中剑，继续支持着反抗军。这样的人物如果还要全部列出来的话实在太多了，所以笔者也只好找几个特别的鲜明的出来说说了。

文/liuyl1228

责编/暗凌

文/chinagba 一捂黄土

活泼的动物总能为牧场带来一丝生气，每天早上将动物从小屋中赶出，傍晚再收回，牧场中此起彼伏的叫声……记得有首《Silent night》就是用猫的声音合成，不知道忘忧谷牧场的动物是不是也能来一首？



↑野狗来袭警报。

闲话不说，让我们大致来看一下本作中饲养动物的注意事项吧。首先，除了狗屋、马棚，动物小屋不再作为基本配备送给大家。牧场耕地面积扩大了，玩家需要在其上自行修建动物小屋（最多7间），方可购得动物进行饲养。小屋可用不同材料建造，越便宜的材料越容易坍塌，房屋损毁的话里面住的动物会全体死亡。使用黄金资财建造的小屋永远都不会坍塌，但造价就相当高了（一块黄金资财就100000G），这里推荐尽量用石材（200G/块）建造，其次是木材（50G/块）。如果在某个风雪天遇上房屋坍塌，可读档到前一天后回避该不幸的“几率”。

其次，追加各类触摸屏小游戏用以快速提高动物好感度，所以初期一定要记得打电话购买触摸手套（タッチパネルグローブ），装备后与动物交谈（A键）便会进行触摸小游戏。在进行触摸小游戏时，抚摸到高兴时会出现爱心+500分，反之则会出现骷髅符号-300分，要获得高分可要先了解它们的喜好哦。

最后，所有动物均可放牧，但雨雪天放牧超过4小时会降低好感度。即使是晴天，晚上8点时，会随机出现野狗袭击动物，所以需要事先用栅栏围好动物。但即使没有被野狗袭击，24小时放牧的动物仍有一定几率出现“不高兴”的现象（着凉了？），所以推荐大家晚上将动物赶回相应小屋。

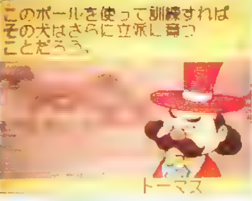
动物的好感度均用心数来表示，最低为0，最高为250，可在资产表的动物状态下查看。注意，与村民的255不同，动物10心仅为250这一点，所以哪怕一点点的浮动-1，也会变为9颗心，对于部分动物来说可是获得冠军的关键数值哦。

好感	0-24	25-49	50-74	75-99	100-124	125-149	150-174	175-199	200-224	225-249	250
心数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

宠物类最大的好处就是不用喂，节省了相当大的一笔饲料费。不过它们同样也不会带来收入，只能作为主角的帮手，如狗会看家、马会送货等。宠物的好感度主要通过主人的爱心抚摸提升，不过在本作中，三只宠物的好感度却相当难提升，是因为它们看不惯主角在矿场中残杀动物，所以当主角下一趟矿场回来，它们的好感也会大大下降，某土的宠物在第五年才达到了两颗心。不要以为这是bug版才有的现象，在与修正版玩家的交流中，发现修正版亦出现这个问题。幸好本作不会像GBA版中那样被老爷爷收回好感度不高的马，否则后果不堪设想。宠物召唤一率使用口哨（L键），好感度越高，宠物的耳朵就越灵。

狗是主角的忠实伙伴，每一作都从初期开始就陪伴玩家（而且样子也没发生过一点点的变化，

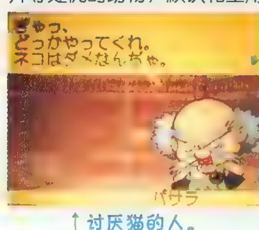
莫非是一个家族的狗？）。本作中，狗不再从小狗开始成长，初期就是一条忠狗，为主角出气，详情见游戏初始的追杀村长事件，记得选择帮助村长，否则就要GAME OVER了哦。不过精明的村长为了防止此类恶狗咬人事件的再次发生，会赠与主角训练用球，大家不要客气，如果球不小心被出货了（故意的，拿去卖钱）或者被狗狗咬坏了，村长也会随时（主角空手出门）为主角带来一个新球，绝对免费。好好训练狗狗，狗狗可是会帮忙驱赶夜间来袭的野狗哦。



↑狡诈的村长送球训练狗。

狗狗除了每天抱，也可以进行触控小游戏。狗狗喜欢被抚摸的部位有额头、脖子、背部等；不喜欢被抚摸的部位有鼻子、腹部、尾巴等。当分数达到4000分时，指示心变为绿色；当分数达到8000分时，指示心变为红色。

这次狗狗增加了同伴——一只黑猫（为什么是黑色的？据说黑猫比较灵性……），黑猫没有固定住的地方（只有狗屋没有猫屋），看来猫是养尊处优的动物，默认和主角住在同一屋檐下。



↑讨厌猫的人。

在本作中，猫不会捉老鼠，因为没有老鼠的设定，更不能驱赶野狗，那么瘦弱的猫一定打不过野狗，那么猫有什么用处呢？答案就是拿给村民看。忘忧谷的村民绝大多数都很喜欢猫，所以当抱猫给他们看时，他们往往会加以称赞且友好度+1（注：狗、鸡、鸭亦可，但喜爱猫的人比较多），且可以反复加，如果有耐心，不一会便可将友好度提升到MAX＝255。不过也有人很讨厌猫，那就是双胞胎爷爷中的バサラ、镇长トーマス以及冬天才出现的雪人ムクムク，千万不要把猫抱给他看，会出现反效果的哦。

猫同样有着喜欢被抚摸的部位和不喜欢被抚摸的部位，易出现骷髅符号的部分，如腹部、尾巴等请尽量避开。当分数达到4000分时，指示心变为绿色；当分数达到8000分时，指示心变为红色。

马棚初期是空着的，当主角对动物的照顾达到一定评价时，邻居爷爷才会送来已经配好马鞍和出货箱的马。马与前作相同，可用作移动出货箱，也可以骑乘（佩戴触摸手套时无法骑乘），最主要的是可以走出牧场在全镇奔走，这样可是可以大大提高主角的移动性哦。不过马不可以进屋，所以在房门口可得先下马再进入哦。

马在抚摸小游戏时的可控面积可是比狗以及猫大得多，在触控笔移动时同样注意避开如腹部、腿部等部位，相信很容易出高分的。当分数达到4000分时，指示心变为绿色；当分数达到10000分时，指示心变为红色。

↑马的刷洗。

马除了可以抚摸外，也可以用刷子进行刷洗，同样为触控屏的小游戏。在几个固定点进行刷洗会出现UP标志，在其后的倒计时内，刷洗的泡泡消失速度降低，为获得高分的最佳时机，如图所示，蓝圈处为UP点。

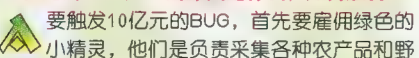
牧场小贴士

令人头疼的诅咒农具：

使用诅咒农具消耗体力增加疲劳的速度之快不得不令人咋舌。在GBA版中有两件诅咒农具：需要使用255次后方可解除诅咒，而每使用10次主角便会光荣的进了医院。如果靠醒神剂等药品,相信是一笔巨大的开支。

其实只要利用时间静止的状态便可不消耗体力疲劳的完成这项任务。老玩家一定都很清楚节日上时间就是静止的，不过节日可不是天天有的,所以这里推荐各类“随机”事件：爱情事件、情敌事件以及剧情事件。但这些事件必须是在室内发生的，才能保持时间静止状态，当然也就能拿来解除诅咒。

牧场百问

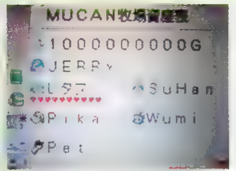


10亿元的BUG产生的原因是什么，如何触发？

A 要触发10亿元的BUG，首先要雇佣绿色的小精灵，他们是负责采集各种农产品和野果的，一旦在雇佣的过程中遇到天气变化（台风、暴风雪等），或者是节日的来临，就有可能触发BUG，因此可以不断雇佣绿色小精灵，尤其

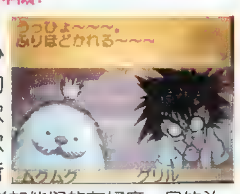
马国平	在所有掌机当中还是GBASP做的最成功，掌机的主要意义就是便携啊！
读者资料	男，19岁，河南平顶山市政府西配楼二楼法制事务科，467000

在夏季多发季节，就一定有可能触发。由此也可以推断10亿元BUG产生是由于绿色精灵采集的作物直接出货，因遇到节假日或者恶劣天气造成系统出错，把出货的数量统计为一个很大的数目，只是受到牧场游戏金钱最大值为10亿的限制，所以每次超过这个限制后都是以10亿的形式出现。



似乎不是所有的村民都喜欢动物？抱猫或者狗和他们说话好感度反而降低？

的确是这样的，一部分村民、少数精灵、冬天出现的“雪人”等都不喜欢动物（有些是不喜欢猫或狗其中一种），所以不能用这个办法来增加他们的友好度。具体为：讨厌狗的有タカクラ、アッシユ、ケサラ、シユレン、サラ-ト、ト-マス、ム-、魔女さま，讨厌猫的有パサラ、ムクムク。



人鱼的第4个爱情事件如何触发，不是在地下室吗？

也是在地下室，只不过需要在春天时从大海中钓到料理瓶，然后进入博士的家里才会触发。NDS的牧场许多事件需要特殊的条件，有些还需要在雨天才能进行，的确不容易发现。

诅咒装饰品有几种，各有什么用途？

一共有10种，都可以在高级矿场挖到，使用前需要花10万G解诅，要佩带在身上才能发挥效果。它们分别是：

おそい靴：移动速度加倍，推荐。
时の指轮：时间进度变慢。
女神の耳饰り：体力逐渐增加。
かっぱ（河童）の耳饰り：疲劳度逐渐减少。
魔女の耳饰り：体力逐渐增加，疲劳度逐渐减少，推荐。
女神の胸饰り：体力的最大　增加。
かっぱの胸饰り：疲劳度的最大　增加。
友好の胸饰り：友好度增加较多。
女神の帽子：使用道具时体力减少比较慢。
かっぱの帽子：使用道具时疲劳度增加比较慢。

我喜欢通过劳动来增加收入，有什么好办法吗？

你可以通过不断提升作物的等级来增加收入，增加作物等级的方法上期已经介绍了，最高可以达到100级，其出货价格非常惊人，是1级作物乘以等级的平方数！例如1级出货价格为100G的地瓜，100级时每个的价格为100万G！这样很快就能“富”起来了。

如何得到袜子？

还记得送你鱼竿的老爷爷和老奶奶吧？和他们的友好度达到200以上，则冬天下雪时把羊毛线送给老奶奶就会得到。如果错过了前几年，老奶奶离开后（消失？），老爷爷也会在冬天直接把袜子送给你。袜子会直接放在家里的墙壁上，到了冬天25号，也就是圣诞节会收到礼物，通常是比较珍贵的矿石。

文/皮卡秋

女生版研究

继4月份推出的牧场物语GBA男生版大受好评后，Victor Interactive公司乘势在12月推出了女生版，在原来男生版的基础上做出了改进，多了不少事件，改了一些设定，使其更加容易上手，赚钱也多了不少新途径，游戏性应该说比男生版高出一筹。女生版基本玩法和男生版差不多，但也多出了不少新元素，这里就向大家介绍一下。

刚进入游戏，发现变化最大的就是耕地旁边的那个水池了。在男生版取消了的养鱼系统在女生版重新回归，只要把钓到的鱼往池塘里扔，鱼就会在池塘里成长了。以后什么时候需要鱼只要调查池塘，选择想要的鱼就可以取出来。（读者甲：这和冰箱有什么分别？）区别当然是有的，不要忘了放到池塘里的鱼和放到冰箱里的不同，池塘里的鱼还会游泳的说，只要活着就有新生命诞生，于是只要把两条相同的大鱼放到池塘里，它们就会不断地繁殖，最多放200条，所以只要在池塘里保持有一定数量的鱼种，就可以省了不少钓鱼的功夫。

麦读者	游戏是人保持年轻的方法。
读者资料	男，16岁，芳村镇东大街1号后座302号，510370

牧场生活爱情指南

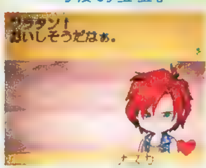
娜斯卡看起来总是酷酷的，不苟言笑，但实际上却是一位心思细腻的女孩。看到右图的旅店老板露(ルイ）是不是觉得很眼熟？露在矿石镇上也曾经出现过（需要与NGC联机），在本作中露就像妈妈一样照顾着娜斯卡，而娜斯卡也非常敬爱露，平时默默地在旅店帮着露的忙，即使决定结婚时还担心着露将要一个人生活，母女情深。

娜斯卡（ナスカ）
生日：秋24日
喜好：グラタン（+800）、葡萄（+500）
常出现地点：宿屋、海滨

↑凡事先汇报给露。

↑可爱的宝宝。

与娜斯卡结婚后，保持爱情度60000以上，3个月后便会有孩子（Type B），娜斯卡的脸上终于可以长期保持笑容了。



↑面对自己最喜欢的东西也还是这表情。

行踪表

结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	木曜日	家												酒					家	
	木以外	家				镇		海			池				镇	家				
雨	木曜日	家												酒					家	
	木以外	家																		

注：家——旅店　酒——Bar　海——海滨　池——森林旁水池　镇——在镇中行走

……爱情事件……

爱情度0-9999（黑心）
时间：火曜日PM12:00-PM2:00
地点：宿屋
其他要求：雨天
选项：「泊まりに来た」爱情度+3000
「ただ鸣らしたかっただけ」爱情度-2000

爱情度10000-19999（紫心）
时间：水曜日6:00-10:00
地点：宿屋
其他要求：晴天
选项：「いいよ」爱情度+3000
「え～～～～～…」爱情度-2000

爱情度20000-39999（蓝-绿色心）
时间：火曜日清晨主角起床时
地点：牧场主角家中
其他条件：晴天
选项：「セ-ルスは结构です」——爱情度不变
「どうぞ」——「まかせておいて」——进入下一选项
——「自分で选んだ方が良い」爱情度-2000
——「ナスカの手料理」「むずらしい矿石」「むずらしい指轮」——任选爱情度均+3000

爱情度40000-65535（黄色心以上）
时间：木曜日清晨主角起床时
地点：牧场主角家中
其他条件：晴天
选项：「迷惑」爱情度-2000
「别にかまわない」爱情度+3000

如果与娜斯卡的爱情度不高，便会触发情敌事件（ナスカ&グスタ）。

第一阶段：游戏初期即可、爱情度10000以下
时间：火、木曜日以外PM3：20-5：00
地点：从海边进入龟池地区　天气：晴天

第二阶段：游戏一年以上、爱情度30000以下
时间：火、木曜日以外PM12：00-PM3：00
地点：海边　天气：晴天

第三阶段：游戏二年以上、爱情度40000以下
时间：火、木曜日以外PM12：00-PM3：00
地点：海边　天气：晴天

第四阶段：游戏三年以上、爱情度60000以下
时间：火、木曜日以外PM3：20-5：00
地点：从海边进入龟池地区　天气：晴天

第五阶段：第四个事件结束一星期后，爱情度50000以下，主角出自宅时自动发生（邀请参加婚礼）

陈家皓	你可以不看电视，你可以不看报纸，但你不可以不看《电子天下·掌机迷》。
读者资料	男，15岁，浙江兰溪，321100

人物介绍

大家好，从本期《高战前线》开始，每期我们都为大家带来一个CO的分析介绍，希望大家能够喜欢。

人物资料

美版名：Andy
日版名：リョウ
出场作品：Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS
胜利台词（AW1）：If it needs fixing，I'm your man！
胜利台词（AW2）：All Right！ And I'll win next time，too！
喜好：机械
厌恶：早起
特技能量槽：★★★☆☆☆

AW2和FWDS的指挥能力

基本能力：所有部队都是正常水准
Hyper Repair（ハイパーリペア）：所有部队回复2HP。
Hyper Upgrade（ハイアップグレード）：所有部队回复5HP，攻击力+20%，移动力+1。

人物性格

Andy是一位开朗的角色。无论何时脸上都挂着浅浅的微笑，看上去充满着自信。他手中永远握着扳手，仿佛什么时候都停不下手头修理的工作。如果有什么需要帮助的地方，他一定第一时间伸出援助之手。虽然看上去没有强健的体魄，也没有什么突出的个人魅力。但却非常有活力，总能在战场上看见他活跃的身影。他虽然不是战场上冲锋陷阵的好手，但确是一名优秀的后勤人员，给伙伴以协助是他最大的快乐。

历代人设分析

幼稚的少年

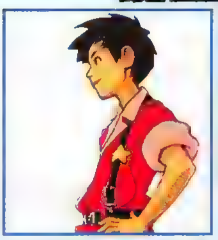
AW1的整体人设算不上很成功，人物造型看起来普遍比较幼稚，像是一群乳臭未干的小孩子。很难想象一群小孩子怎么会投身于硝烟弥漫的战场的，怀疑他们是不是在游戏机上玩模拟战争的游戏啊！Andy手举两个扳手的造型甚至让人怀疑那是不是他头上的两根天线，一张大嘴也像下巴脱臼似的整天敞着，看上去非常轻浮，很难想象这会是一名军队的指挥官。虽说1代人设不怎么成功，但特点却很鲜明，很好地突出了Andy的活泼个性和出众的修理能力。

修理的高手

AW2的人设让人眼前一亮，整体水平要比前作高出一个档次，很明显地让玩家们感受到作为军人应有的稳重。ANDY手中的两个大一点的扳手，是不是说明他的修理水平进步了？从他坚定自信的眼神，微微扬起的一对剑眉，令人欣喜地感受到这位少年的成长。值得一提的是在AW2的CO换装功能中，ANDY的白色装束非常惹眼。

成长的烦恼

到了FWDS，Andy的人设风格又发生了变化，侧身单手叉腰的姿势，让人感到既多了一分成熟，又包含着一丝疲惫。他下垂的双手和空洞的眼神，让人不禁感觉到这位少年的忧郁，以前那个开朗的少年似乎不复存在了。成长的少年终会有所烦恼——也许是因为自己的部队毫无个性，也许是因为自己的主角地位被约翰抢走，也许是因为自己被黑洞军抓走洗过脑？但不管是什么原因，以Andy开朗的个性，我们相信他一定能够走出低谷，克服掉重重困难，重拾开朗的心情。



战术分析

ADVANCE WARS 2——没有特长的主角!?

Andy作为GBA上高级战争系列的绝对主角。却让人无法找出其吸引人的理由。各个部队的攻击力与防御力都是100%，简直就是高级战争部队实力的标准参照物。与同势力的其他二人相比，近战攻击力不如Max，攻城又不如Sami的士兵占领速度快。可说是毫无个人特点的指挥官。

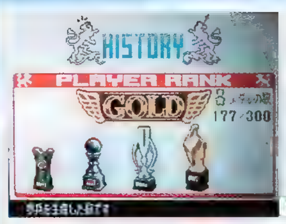
既然没有个人的特长，那么ANDY到底有什么吸引人的地方呢？那就是他的POWER——出色的回复系POWER使他可以面对任何困境的挑战。特别是那些POWER为全面伤害系的指挥官，通常全面伤害系的角色都是要到SUPER POWER才能对对手造成2点的伤害，而ANDY只需要一个3星的Hyper Repair就能完全抹除影响（Olfa、Drake对天气的影响无法消除）。至于能回复部队5点HP的SUPER POWER——Hyper Upgrade更是强悍到无以复加的地步——即使面对Sturm的“Meteor Strike”也能毫无惧色。

回复能力到底能带来多大的效果呢？我们用一些数据来分析一下，便于大家更直观地进行认识。从资金方面来说，Hyper Upgrade能回复全员5点HP，也就是全员部队HP最大值的一半，假设此时我们所有部队损伤均达到了5点，也就是能完全享受到回复时，那么这次全员回复，可以说为我们带来了全体部队造价一半的资金收入。假设我手头部队造价有20万，那这一次Hyper Upgrade下来，就等于足足多了10万G的收入！这多出来的10万G，完全可以活活砸死对手啊！当然了，实际的资金收入都要小于50%，因为不可能所有部队都能完全享受到回复。可能有人会问，Colin的Gold Rush只需要两星，而且一次就能获得现金的50%，岂不是比Andy要出色许多？其实并非如此，Colin的Gold Rush的效果是建立在攒钱上的，也就是不能去生产部队；而Andy的特技则是建立在生产部队投入战斗，受到损伤的情况下的。一个是一味攒钱有可能放弃战场主动权，一个是以战养战，两者差别显而易见。

然后来看看战斗力方面，Andy的回复能力能起到什么效果。在AW中，部队的攻击力是和HP成正比的，原本无坚不摧的新型坦克，如果HP只剩下3、4点时，恐怕就会沦落到被轻坦克欺凌的命运。单纯从攻击力的角度来说，一个8点HP的部队，若回复了2点HP，那么就等于使攻击力提升了1/4，也就是25%。那么如果1个5点HP的部队，被Hyper Upgrade回复HP后，实际攻击力提升了2.4倍。这个数字相当可怕了，要知道Max Blast也不过160%而已。也就是说，如果双方都拿一支HP为5点的部队来对攻，都使用SUPER POWER，那么没人是Andy的对手。在交战中双方的部队免不了有所损伤，需要考虑到部队受伤后的攻击力情况，所以不要觉得Hyper Repair废，很多时候还需要靠它来增强部队战斗力。

最后，再来看看能量槽长度方面。可能3+3的能量槽不少人都觉得长了一些，不过看问题不能停留在表面，我们来详细分析一下：就和同为3+3的Max Blast相比吧，先说Max Blast，为了在使用特技后发挥更出色的效果，一般都要在本回合开始前就蓄满能量或者差一点点就蓄满，然后开始疯狂地扫荡，攻击的过程中，所杀伤的部队并不会使能量槽增加；再看Hyper Upgrade，可以在本回合攻击时继续蓄积能量，能量槽蓄满时也就可以使用特技了，这时候原本受伤的部队还可以冲上来进行屠杀，并不会浪费提升的攻击力和移动

黄宇	世上没游戏，生活没意义。幸好有游戏，人才有活力。
读者资料	男，17岁，广东省深圳市宝安区分区新安湖花园10栋303室，518102



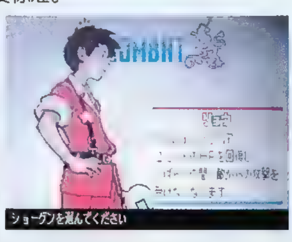
力。此外，部队回复意味着资金收入，资金收入就意味着有更多资本被对手攻击来增长能量。综上所述，虽然Hyper Upgrade长度为6星，但比起一般的6星特技来说，它实际蓄积的速度可要快很多。

虽然Andy拥有一个不错的SUPER POWER，可它显然也不能成为救命稻草。要想让Andy发挥出自己应有的优势，就需要我们自己来创造！那就让我们看看具体有哪些方面是我们要做的：

1、保护好每一个受伤的部队：在AW这样的纯战略的SLG游戏中，由于并没有所谓的经验值和升级要素，大家都是站在同一起跑线上，要想兵不血刃地打败对手是根本不可能的，经过一场激烈的战斗后，出现大量受伤部队是不可避免的。这些受伤部队战斗力随着HP的下降而直线下滑，可以说是我军的累赘，一般的指挥官都是把它们直接合流，或者撤到据点中慢慢回复，甚至是当作炮灰做一把敢死队。但对于Andy来说，保护好这些受伤部队，要比击倒对手的意义更加重大。因为他的特技是进行全体回复，每每成功地保存下来一个受伤部队，就意味着日后有可能多出一个可靠的战斗力量。如果我手头上有5辆HP仅为2的轻坦克，它们的战斗力可以忽略不计，放在据点回复不仅花钱而且回复速度相当慢，若合流的话也只能构成1辆轻坦克而已，战斗力依然不怎么样。但如果安全地保存好它们，等待Andy使用Hyper Upgrade进行回复，那就立刻多出5个生龙活虎的作战单位，而且一分钱也不用花，何乐而不为呢？况且，在大规模的战斗中，这些受伤的部队不会仅仅只有这么点，如果能让每一个受伤的部队都能安全地活下来，等到Andy使用特技进行回复的那一天，那么这一下子会多出来多少令我们欣喜的战斗力量呢？

2、不要轻易的合流或利用据点回复：合流和利用据点回复，本身是使受伤部队回复战斗力的重要手段，但对于拥有回复能力的Andy来说，这些能避免则尽量避免。原因也非常简单，合流意味着使部队数量减少，原本这两个受伤的部队都能够得到Andy的治疗，合流后却只能治疗一次，会降低他特技的效率；而利用据点回复则要花钱，如果受伤的部队在据点中通过花钱已经回复的七七八八，那Andy的特技至多也就是把它加满血，同样也会造成很大浪费。当然，凡事没有绝对，在双方激战正酣，受伤的部队没有什么机会从前线撤离，那为了避免出现火力缺口，最好还是及时合流，免得整个阵型被冲破；在据点回复虽然要花钱，但有些HP只剩下1、2点的奄奄一息的部队，即使靠一次Hyper Upgrade也无法完全恢复它们的战斗力，这时候为什么舍不得那点钱，去抓紧时间修复它们呢？

3、保护受伤部队的种种手段：保护好受伤部队，并不是一件容易的事情，因为对手都知道Andy拥有回复的能力，会尽可能地将Andy的部队赶尽杀绝，不给其再生的机会。所以，要想把受伤的部队保护好，必须采取一些相应的手段。首先，受伤的部队要及时后撤，这样不仅能避免在前线受到对方猛烈攻击，而且对方也不敢轻易为了追杀这些受伤的部队而孤军深入，受到更大的损失；接下来，利用价廉物美的士兵系和运输系部队，在对方前进的道路上设置障碍，为这些受伤的部队提供一道血肉铸就的铜墙铁壁；最后，注意部队的协调搭配，当受伤的部队需要从前线撤离时，一定要有一些战斗力充沛的部队冲上去继续应战补上火力缺口，用进攻来保障后方受伤部队的安全。保护受伤部队的技巧，是评价Andy使用技巧的重要标准。



这三点如果大家都能充分贯彻的话，那么就能将Andy的潜力完全地发挥出来了，或者说是把Andy的回复能力所带来的优势发挥得淋漓尽致！虽然AW2中Andy实力不是最出色的，但只要我们把这些都做好，打败实力更强的指挥官也完全没有问题。

最后谈一下Andy平时应当采取的战术。除了回复能力，他实在没什么特点可言，可是回复能力又并非天上掉下来的馅饼，毕竟还是需要消耗能量的。他的战术方针很明确，就是车轮战术，利用精锐部队轮番进攻，受伤的部队撤离，由下一波部队继续展开进攻，如此循环。这个战术也是针对Andy的特点，和需要保护受伤部队的要求而设计的。当攒出了SUPER POWER后，就可以给那些伤兵残将一次好好的补给了！此外，士兵系和运输系部队也是他必不可少的部队之一，他们主要承担保护受伤部队的任务，战事不利需要撤退时，他们也得留下断后，总之是车轮战术承上启下的重要棋子，或者说就是炮灰。由于

王维	生命不息，游戏不止。
读者资料	女，22岁，上海市福泉路255弄34号402室，200235

Andy部队性能并不出色，所以应着眼于局部战役，把全部部队投入到一块战场上，一点点蚕食对手，切不可将战线拉的过长，造成两头不着的局面。对方高攻击力的指挥官凭借特技，还是能够将Andy的部队秒杀的，这时候也谈不上什么保护受伤部队了，但这种终归是个别情况，只要能保护好绝大部分受伤的部队，就已经很成功了。

FAMICOM WARS DS——可靠的后勤伙伴

FWDS中Andy（リョウ）在能力上并没有什么调整，由于引入了双人战系统，Andy可以投入到他更喜欢和擅长的后勤工作上来，实力其实是进一步加强了。由于他全面的能力和出色的回复技能，可以和任意一名指挥官成为很好的搭档。

他基本的战术和要点，同AW2相比没有太大变化，在这里不重复介绍了，这里重点来说一下他在后勤方面的表现吧！Andy的“后勤”其实还是体现在回复能力上。在AW2的部分中我们已经着重分析了回复能力在战局中的重大意义，自然到了本作也不例外。况且，仅靠回复能力来打天下免不了会有些被动，真正在后方给予有力的回复支援，才是他最得心应手的事情。

他的回复能力毕竟需要能量，如果总是不上场指挥部队的话，那么能量积攒的非常慢，会遏制他能力的发挥。Andy上场指挥时没有什么别的事情，就是负责调遣部队，布置阵型构筑防线，及时将受伤的部队撤离并保护好，除非有非常好的机会，否则一般不需要怎么去担任进攻任务。当然了，他进攻能力也不算差，真打起来那也毫不含糊，不过本着物尽其用的原则，我们派Andy是利用他的回复能力，进攻时自然有更好的指挥官人选。在选择Force方面也有一定讲究，我个人推荐使用タックルガード2（直接防御+12%）、トランスガード（运输系防御+10%）、ストアゲージ（能量槽蓄积加快），前两者主要是为了增强部队的防御力，尤其是作为挡箭牌的士兵系和运输系部队。可不要小看这两件东西，有了它们以后，在对方未提升攻击力的情况下，新型坦克都无法秒杀运输车，而对空战车也不再能够一击解决运输直升机了！如果有必要的话，另一名指挥官再装备一个サポートガード（队友防御上升），Andy就能利用他的防御能力来发挥作用，当好自己的保姆角色了！

Andy的SUPER POWER在本作依然威风不减，尤其是在双人合体技TAG BREAK时，效果就更好了。因为积攒伤兵等待再战是Andy的重要职责之一，但这些伤兵可能远离前线，纵有Hyper Upgrade的移动力+1的效果，也可能是远水不解近火。但在TAG BREAK的二动能力下，这些都不再是问题了，只要玩家细心地调度好每一个单位的走位，使其能够充分展开攻击，那么造成的破坏力不见得会比有Eagle参与的“三次移动”要差多少，因为可以一次投入作战的兵力增加了么！Andy和Nell的组合在过去的文章中有所提到，Andy先回复HP和增加移动力来控制走位，然后Nell的海量步兵进行无情的无差别“RP攻击”才是攻击力输出的主要来源。Andy和Eagle这对老对手拥有较高的信赖度修正，而有了回复支持的空军部队持续作战能力能进一步大大加强，对于Eagle来说也是一个有力的支持，不过在合体技时，为了三次移动，Andy不再能够在一开始先治疗部队然后再攻击，未免有些可惜。Hawke和Andy也有不解之缘，他们俩的合体技“Dark Rival”威力也相当惊人，总计全部队能回复7点HP，敌方全部队损失2点，真可以说是一举扭转乾坤了！

主题音乐点评

Andy的音乐是属于比较主流的风格，有着轻快的节奏，十分动听。明快的旋律与他个人的活跃性格结合得恰到好处。部分章节加入的金属元素，使整支乐曲听起来非常厚实。闭上眼睛，仔细聆听，仿佛可以看见ANDY拿着巨大的扳手在专心致志地修理机械部件，也像是全力投入生产的工厂中一幅热火朝天的景象。

Andy的主题曲也许是AW2中听得最多的了，因为大部分战役他都有出场。虽然没有什么缺点，但是也没有什么特别的地方。和Grit的爵士风格以及Kanbei的和式曲风相比，感觉过于平庸，这一点和他的个人特点倒是结合得非常完美。也许因为生活中大多数人都是平庸的，这种平淡朴实的音乐才能有着绝对的生命力吧。

游戏时，Andy的配乐给人以一种微妙的平衡感。似乎在提醒着玩家，不要过于激进，也不要过于保守。合理地分配部队，全面地发展才能取得胜利，总之，是一支非常耐听的乐曲。

刘畅	游戏时要忘掉烦恼，这样才能体会到游戏的真谛。
读者资料	男，16岁，天津市大港油田三号院东区10-1-101，兴趣：口袋妖怪、掌机，300280

在经过前段时间一波又一波的情报攻势后，除了限定版的火热预定之外，逆转各方面的情况现在又暂冷了下来。官方也没有披露关于逆转DS最新的情况，不过在周边方面显得很活跃，不少物品都公布了最新的发售时间。另外逆转人物的设定也成为近期复热的一个话题，不过相信大家对于四年前逆转刚诞生时那些设定和变化的种种都还不甚了解吧，本期我们将为各位带来绝对秘藏的逆转人物原设图稿以及一些不为人所知的开发内幕。

情报第一线

1、逆转最新周边发售日确定！

在逆转DS日版及其限定版的发售日确定后，一系列由此衍生的周边发布日也相继公布，其中甚至还包括了那个延期无数次的官方海贼本的逆转设定书《爱与法庭》，另外同样也有逆转DS的攻略本、逆转法庭指导、逆转别针系列Part3以及新周边逆转人物磁铁，各具体发售日如下：

官方海贼本《爱与法庭》	2005年8月
逆转DS攻略本	2005年10月
逆转法庭指导	2005年10月
逆转别针系列Part3	2005年10月
逆转人物磁铁	2005年12月

另外CAPCOM也公布了逆转DS《复苏的逆转》的Web Flash试玩版将于2005年8月29日在复苏的逆转官网上发布。

2、最新周边逆转人物磁铁

不同于以前的别针系列的小巧，这次的磁铁系列做得可比较大呢，长宽都约为7厘米左右，立体感很强，在人物造型上也显得凹凸有致，给人感觉是半凸出的蛋型，难怪在宣传语上说：“请等一下，这是蛋！”。也正如产品说明中的恶搞那样，可以贴在自家冰箱用来放鸡蛋的那个柜门前。

虽然实用性看起来没什么特别的，但相信逆转Fans们都不会放过这样一款周边的。全套六种款式，分别是成步堂、真宵、千寻、御剑、春美和冥，发售的厂商正是去年推出逆转三作原声音乐的Tanomi，不过这次的人物磁铁并不单卖，而是整套装出售，套装包括以上提到的6款以及另六款不同颜色的磁铁，还有特别附赠的盒子，而售价却是不菲的8316日元（约合600元人民币），甚至超过了逆转DS的豪华限定版，价格如此高昂的周边确实也让人觉得匪夷所思，其正式的发售日期将是今年12月。

游戏事务所

逆转这款游戏，研究的不外乎就是其剧情和人设，不知大家可有曾想过，如今我们所熟知的这些人气颇高的逆转明星们，当其最初还仅浮现于巧舟的大脑中时，又是如何的人物呢？

吕炯明	IDS的发售会是中国游戏走上正常化正规化的标志！我相信中华游戏会走得更远。
读者资料	男，17岁，上海虹口区江湾镇万安路769号，200434

而且巧舟在自己对外公开的个人日记也曾提到逆转1由最初的设定概念形成到最后的开发方案终确定，经过了无数的起伏和改动。而最初的逆转，特别是深藏于CAPCOM第四开发部档案中的那些草案，与如今我们所认知的逆转，早已是面目全非，下面就请随我们一同来嚼味这逆转的秘藏人设。

逆转秘藏人设原草案大曝光

在说到原人物的设定之前我们还是先说说逆转本身，其实在最初的开发策划中，巧舟所负责的逆转并不是现在我们看到的这款法庭辩论类型的游戏，而当时第一次得到游戏策划机会的他的任务是要开发出一款全新类型的侦探游戏，面对于一般侦探游戏的市场有限，再加上还有神宫寺三郎这样的系列名作把持着该类型的主导地位，所以巧舟将要在游戏方式上有所突破才能够顺利向上级交差。

巧舟最开始曾有想设定为一款以识破谎言为卖点的私立侦探故事，但后来一个想法突然触发了他，他想到了以法庭为舞台，当律师赤裸裸地反驳和拆穿证人谎言时的那种情形，让他顿悟既然是要识破谎言，那又何必拘泥于侦探呢，于是,以扭转法庭判决为导向，以推理和辩驳为主要游戏方式的概念也就逐渐有了雏形。但最开始这段由侦探到后来法庭游戏的转变，确实也经历了一段时间，主角成步堂的设定和形象也是由最初的侦探漫漫转变为后来那位气定神闲的大律师。

背景插曲

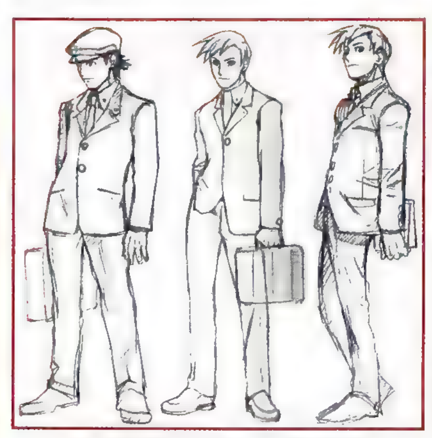
开始准备确定游戏以法庭辩论为主的讨论还是巧舟在2000年9月1日召集逆转开发小组(当时小组肯定不是这个名字)人员们的第一次会议上,而当他第一次向这些还很陌生的组员们提起自己的这个策划想法时,大家的反响用巧舟自己的话来形容就是怎一个悲惨了得,不过在现在看来,却是让人忍俊不禁于这些可爱的开发者们,下面不妨看看他们当时那些略有恶搞意味的回答吧。“嗯?不是说要弄得是个侦探游戏吗?”“这样的话，还不如做成模拟律师事务所的经营游戏好呢……”“比起律师来，我还是想当法官的说……”“我认为把主角设定为仓鼠比较好！”

■成步堂龙一

首先我们来看看主角成步堂最初的设定以及其后的变化，其实说到这个人物，最开始被赋予的名字是“成步堂爽果”，但是在开发之初遭到了小组成员们普遍的异议。但是众所周知的其名中“原来如此”的这个含义还是为巧舟所最津津乐道的地方，当然最后坚持地保留了下来，而后来获得的效果也是成功的。至于“龙一”这个名取代了爽果，巧舟坦诚这更多的还是由于自己的个人喜好，因为他觉得“听”起来舒服。

▶最早的成步堂设定图,那种典型的小侦探形象现在看起来确实太过于俗气了。

下面左图是刚才那幅设定草图的全身像，从面部和发型来看比较接近现在的成步堂，只是在服饰打扮上显得很中规中矩，完全是明治时代的标准造型(逆转的舞台可是未来世界啊)，虽然提着公文包感觉有些传统律师的味道,但头上那顶小侦探常戴的帽子就让人感觉有些过犹不及了,其实最好的设定就是要么不提公文包或要么不戴帽子。



上图右两张是去掉了帽子的阳光版成步堂，发型作了些变化（有点像逆转3中的哀牙侦探），比现在的形象要帅气些，也符合大多数游戏的英俊爽朗的主角形象，但偏偏成步堂的成功就在于他不是那样的角色，随波逐流彰显不出个

性，而且还必须要有那个傻傻的刺猬头。

◀显然之前那个阳光侦探的草图不被大家所接受，在这张新图中的改动就比较大了，不仅发型发生了变化，面部和神情的转变更关键，也更接近最终定稿时的成步堂了，特别是那精悍的表情让人感觉到其身上强烈的意志，成步堂最大的优点就是这种永不放弃的意志。

▶至于这幅设定稿，居然还是离最终完成稿只有一步之差的第四稿，真不知巧舟当时是怎么想的，RPG中典型的少年小英雄或是学校题材恋爱游戏中的书呆子人气小生形象，显得过于低龄化和弱气，没有一点大律师的气质，倘若当年的成步堂真是这个样子的话，还真难想象逆转还会不会有如今这么红。

背景插曲

主角的设定是一部游戏的核心，多少也会左右游戏的命名，事实上在剧情确定之前，也就是逆转的开发几乎进行了一大半的时候，这款游戏的名称都一直还未有定论，以“某某侦探”为名显然不是很合适了，巧舟最早的想法是就带上成步堂的名字在题目中，反正其还有一些“原来如此”的味道，如《成步堂君之疾呼裁判》、《成步堂君之辩护道断》、《成步堂君之该出手时就出手》和《真棒啊！成步堂君》……显然巧舟的这些名字又招来小组成员们的一阵恶搞和调侃，于是大家又开始众说纷纭地提出自己的看法，让人为之大汗，如：“我看《华丽的判决》应该很合适”“不如用《琥珀色的证言》吧”“当然是《眼中的异议》了啊”“还是《养育仓鼠》好了！”……

其实除了之前的“成步堂君之XX”的一系列名字之外，巧舟还曾想到了《逆转法庭》这个名字，但在当时却没有引起大家的注意，后来他又想到了其他一些别具个性的题目如《SURVIBAN》、《辩护三兄弟》、《洁白的辩技》和《BINGO BINGO》，这些虽然看起来都很抽象，但其中的“SURVIBAN”却得到了一定程度上的认可，与Saiban（裁判）也音近，因此在最终确定为《逆转裁判》之前，巧舟他们都是以SURVIBAN来自称为工作组的名称。

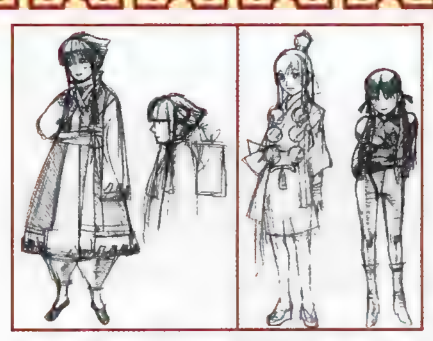
■绫里真宵

真宵的设定起伏比较大，因为是基于灵媒修行的这一前提，奇特的服饰是造成她设定草稿多异的主要原因，特别是名字上的来源更让巧舟花费了一番心思。巧舟有个不好的习惯，自己喜欢对称图形因此总是优先选用左右对称的汉字作为女角色的名字，这是他在公开场合强调过多次的了，我们再仔细一回想逆转系列中的众女性角色的话，还真有这么回事。他说道自己在斟酌真宵这个角色的名字时，写了一大堆的汉字罗列出来，最后选择了“真宵”这个有着深夜含义的词。

▲真宵的这个最初形象总让人觉得是某西方中世纪题材冒险故事中的小公主，目测年龄估计不会比春美大多少吧，而且居然还饲养有一只宠物黑猫，颈项前也没有挂上标志性的勾玉，这个设定居然还是候选稿件之一，让人汗颜。

下面左图是第二稿，变化大多了，虽然成熟了不少，但感觉更土气，而且额前的头发还挡住

李楠　游戏是让人摆脱苦恼的灵物，游戏机是让人感知事物的起点。
读者资料　男，17岁，云南昆明拓东路石家巷10号4幢3单元202号，650011



了眼睛，倒是很像古装片中的巫女，要是年长点的玩家可能更会觉得其与当年《侍魂》中的某人极其相似吧……

上面右图是第三稿，拿出了两个设定图让巧舟选，左边这位大家都知道这几乎就是最后确定的设定稿，而右边那位实在是让人恶寒，特别是那奇怪的服饰和傻气的发型，要是当时巧舟不幸选了这位的话，不知如今的真宵迷们还能剩下多少。

背景插曲

其实在秘藏的原稿设定中很多人都是变化甚大的，特别是在名字还没确定的情况下，往往是换了一稿又一稿，即使是角色的名字和初设定都确定了，也仍是随时可能会被打翻重造的，就拿我们曾经详细介绍过的被称为宝月茜人设原型的“鹿山宇沙树”以及系锯刑警的原型“绫诗苛织”等，我们再次看看当初的这张设定图，是不是发现侦探成步堂和大叔御剑也都在其中呢。

■御剑怜侍

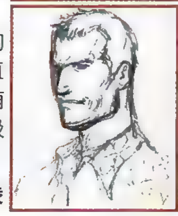
对于御剑的设定可以说是最复杂多变的，其实巧舟也承认自己在逆转1中所设计的御剑，与玩家们现在所理解和认识的御剑根本就是不同的人，甚至还带有更多反面的味道，但正是由于逆转1后御剑不断飚升的人气让巧舟在逆转2中不得不收手原本让其反面化的计划。

作为主角成步堂对手的御剑，最初可不是如今这位活跃于同人界的英俊小生，而是一位满脸胡子的大叔，当然也就是那种极险恶的反面角色了。不过也许是后来为了照顾到第四章的需要，甚至是巧舟还有过将其作为逆转主角的想法，所以才在设定上作了不小的改动，将其诠释为一名绝对完美集所有优点于一身的男子。当然为此也就将原本设定中的御剑改造为了另一名反面大叔：狩魔豪，以至于逆转2中的狩魔冥同样也是巧舟为了御剑而临时创作的人物。

▲狂傲的大叔，这是最初的御剑，其实也就是后来的狩魔豪。

相比于成步堂，巧舟可以说是对御剑倾注了太多的私心，他极力升华御剑的地位和形象。其实巧舟在逆转2中原本是打算让御剑归来作为成步堂的对手出现，但是考虑到逆转1后其在少女Fans心中超高的人气，若让这样一位有史以来最出色的天才检察官总是输给成步堂的话，那么这“天才”的字眼也就显得太苍白无力了，所以他才让御剑继续消失，临时创造出狩魔冥来承受被成步堂挫败的痛苦。而到了逆转3居然还让御剑归来作为辩护律师以主角的身份登场，甚至于在逆转DS的《复苏的逆转》中他还成为了可能取代成步堂主角地位的关键人物，因而这样的一个把御剑完美化和正面化的举措，其实在最初的草稿设定中就能嗅出一丝味道。

▶大叔型御剑的全身图，那眼神和笑容都充满着奸诈和险恶，或许他无所不用其极的手段会让其是位优秀的检察官，但是以如此高迈的年龄，恐怕是不合适“天才检察官”的这个称号了吧。



▶改进后的中年人版的御剑，看起来是那种憨直的人，但形象显得太没有特点，就更别说要如何吸引少女们的眼球了。

文/逆转A.C.E站 责编/暗凌

战士之逆袭

自从OCG中“混沌的制裁者”发售以来，战士卡组一直是活跃在一线的主流卡组之一，究其原因，主要有以下几点：

1、战士族怪物拥有较高的人气，不要小看这一点，一般人选择战术的时候，怪物是否赏心悦目通常是重要的一点。战士族有不少帅气的偶像级怪物，昆虫族实力虽然不弱，但是始终打的人不多。

2、战士族拥有数一数二的检索力和回收力。增援可以检索卡组内的LV4以下战士族怪物加入手牌，像战士这样以低等级怪物打天下的卡组来说，几乎等于可以检索全部的主战力。战士生还是无COST回收墓地的战士族怪物，其他种族则没有这么方便便捷的方法了。

3、战士族拥有数一数二的爆发能力。杀入敌阵的队长召唤成功后可以再从手牌特殊召唤一只LV4以下的怪物。而战士族又拥有像隼骑士和不意打这样可以2回攻击的怪物。一个简单的队长加不意打加团结之力的COMBO就可以给予对手最多7000的伤害，几乎可以致人于死地。除此之外，战士卡组还具有相当的怪物破坏能力。佣兵部队牺牲自己可以破坏场上一张怪物卡。配合战士生还可以多次使用。次元女战士可以拖走和她战斗的怪物，弥补了战士族攻击力不足的弱点。

DMI2中，虽然因为部分卡片没有收录，但是依然可以组出实力相当的战士族卡组。根据禁止卡的不同情况，我们将DMI2的战士族分成2种。一种是使用开辟使者的光暗战士卡组。另外一种是不使用开辟使者的通常战士卡组。

魔導ギガサイバー

光暗战士卡组是以カオス・ソルジャー －开辟の使者－来弥补战士族攻击力不足的弱点。由于其召唤条件的限制，所以在怪物的选择上要考虑到属性搭配。但是由于我们并不是纯正的混沌卡组，所以对光暗属性只要保持一定的数量就可以了。

カオス・ソルジャー －開闢の使者－

怪物卡：(943)カオス・ソルジャー －开辟の使者－、(264)サンダー・ドラゴン×3、(481)魔导ギガサイバー、(740)ダーク・ヒーロー ゾンバイア、(859)、阴魔界の战士 ダークソード×3、(984)月风魔、(901)异次元の女战士×3、(821)首领・ザル　グ、(981)不意打ち又佐、(768)切り入み队长×2、(770)ならず者佣兵部队、(713)アマゾネスの射手

魔法卡：(197)ブラック・ホール、(198)サンダー・ボルト、(209)光の护封剑、(419)ハーピィの羽根帚、(502)天使の施し、(506)手札抹杀、(514)死者苏生、(516)强欲な壶、(557)大岚、(573)ハリケーン、(613)早すぎた埋葬、(530)心变わり、(572)サイクロン、(610)抹杀の使徒、(729)团结の力、(730)魔导师の力、(773)增援、(987)地碎き、(774)战士の生还、(574)苦涩の选择

陷阱卡：(534)王宫のお触れ、(637)破坏轮、(682)激流葬、(631)リビングデッドの呼び声、(553)圣なるバリアーミラーフォース－

而在开辟不能使用的时候，则用其他卡片换掉开辟以及为开辟而放入的卡片，主要也只是针对怪物卡的替换，非常方便。

怪物卡：(481)魔导ギガサイバー、(740)ダーク・ヒーロー ゾンバイア、(859)阴魔界の战士 ダークソード×3、(984)月风魔、(901)异次元の女战士×3、(821)首领・ザル　グ、(981)不意

杨伟	呃……因为GBA坏了，正在存钱中，最近在用GB玩口袋银，只是有点不太适应。
读者资料	男，18岁，广东省汕头市澄海区东湘德兴六巷3号，515800

打ち又佐、(768)切入敌阵的队长×2、(770)ならず者佣兵部队、(713)アマゾネスの射手、(700)ゴブリン突击部队、(761)アマゾネスの剑士、(812)一刀两断侍

魔法卡：197)ブラック・ホール、(198)サンダー・ボルト、(209)光の护封剑、(419)ハーピィの羽根帚、(502)天使の施し、(506)手札抹杀、(514)死者苏生、(516)强欲な壶、(557)大岚、(573)ハリケーン、(613)早すぎた埋葬、(530)心变わり、(572)サイクロン、(610) 抹杀の使徒、(729)团结の力、(730)魔导师の力、(773)增援、(987)地碎き、(774)战士の生还

陷阱卡：(534)王宫のお触れ、(637)破坏轮、(682)激流葬、(631)リビングデッドの呼び声(553)圣なるバリアーミラーフォースー

对比上面，怪物卡中去掉了为了增加光属性而放的闪电龙，换入了高攻击力的ゴブリン突击部队，伤害优先的アマゾネスの剑士和直接破坏背面守备表示怪物的一刀两断侍。魔法卡方面取消了苦涩的选择，使得卡组更加全面。战士卡组基本上是偏向均卡的打法,以丰富的检索和回收能力,以及全面的应对能力来应付不同的情况。所以对卡组的操作就不多做介绍了。

—— 卡片解析 ——

カオス・ソルジャー －开辟の使者－：不用说明的强卡。

サンダー・ドラゴン：弥补光暗战士卡组光属性怪不足的弱点。同时，由于战士族卡组的手牌消耗相当厉害。闪电龙可以象征性地补充手牌并压缩卡组。

魔导ギガサイバー：唯一入选的祭品召唤怪，对手比自己多2只怪物的时候可以特殊召唤。同样具有相当程度的爆发力。暗属性，可支持开辟的召唤。

ダーク・ヒーロー ゾンバイア、ゴブリン突击部队：战士卡组攻坚主力。2者各有千秋。ダーク・ヒーロー ゾンバイア虽然不能攻击对手玩家，但是持续进攻性比较好，战斗破坏2只怪物后仍然会保持1700的较高攻击力，而且ダーク・ヒーロー ゾンバイア为暗属性,可以支持开辟的召唤。ゴブリン突击部队是实用LV4以下怪物中攻击力最高的。但是攻击完后要防守一个回合。不仅容易被击破，而且持续攻击力较差。

阴魔界の战士 ダークソード：战士族没有攻击力1900的强力怪物，阴魔界の战士 ダークソード的1800已经是无副效果的LV4以下战士族中的最强。对比攻击力相等的铁骑士,阴魔界の战士ダークソード没有副效果——战士卡族通常都备有装备卡。而且暗属性可以支持开辟的特召。

月风魔：1700的攻击力不算低，暗属性可以支持开辟的特召。同时，他的效果虽然不怎么起眼，但对上卡组的时候可以提高战士卡组的破坏怪物能力。

异次元の女战士：强卡，OCG中已经被限制，但是DMI2中还可以放满3张。1500的攻击力虽然不起眼，但已经能够作为战力使用了。可以和交战怪物一起除外的效果在被高攻怪物破坏以及攻击墓地类效果怪物的时候发挥其作用。光属性可以支持开辟的特召。虽然有的朋友认为，女战士的效果会将自己除外，不能支持开辟。不过不要忘了，对手为了避免被其除外怪物，也会以破坏怪物类的效果破坏女战士。

首领·扎鲁格：手控强卡。给予对手战斗伤害就可以丢弃其一张手牌(第2效果很少使用)。至于手牌的重要性，我想用不着在下在此说明了。1400的攻击力正好是番茄系可以相杀的数值。1500的守备力虽不高，但是有时候也可以使对手受到反射伤害而诱发效果。暗属性可以支持开辟的召唤。

不意打ち又佐：全面超越隼骑士的2回攻击怪。本身控制权不能转移，可以放心的强化其能力。配上强力装备后将成为令对手恐惧的战力。暗属性可以支持开辟的召唤。

切入敌阵的队长：战士族爆发力的源泉之一，同时可以保护自己场上其他的战士族。如果自己场上有2张队长的话,对手就无法对场上任何一只战士族怪物发动攻击,堪称一面无形的盾牌。

ならず者佣兵部队：牺牲自己，破坏一只怪物。遇到无法打倒的怪物就交给其解决。

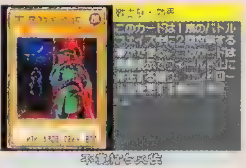
アマゾネスの射手：算得上是战士族的加农炮兵。虽然伤害比炮兵高，但是使用上没有炮兵灵活。但是放在战士卡组内。再猛攻一波后射出，可以将对手瞬杀。

アマゾネスの剑士：前面提到了，战士卡组的爆发力很强，但是并不一定一次爆发就可以打

败对手。经常可以看到战士卡组一阵猛攻后差几百LP没能打败对手。然后被对手出强力怪物压制，甚至逆转的情况。剑士的效果是战斗中的贯穿伤害由对方承受，正好可以在对手以强力怪物反击的时候发挥威力，补上那几百点。

一刀两断侍：对背面防御表示的怪物可以“一刀两断”。用以对付战士卡组比较头疼的翻转效果怪物和高防怪物。不过因为其本身能力不高，加装备卡又有些浪费，经常效果是一次性的……

ブラック・ホール、サンダー・ボルト、破坏轮、激流葬、圣なるバリアーミラーフォース：怪物破坏类效果，战士卡组本身的攻击力不足。对付敌方怪物的主要方法就是效果破坏。被禁止后选择以其他破坏效果的卡来替代。比如(987)地砕き、(610)抹杀の使徒、(808)奈落の落とし穴(925)炸裂装甲等。



强欲な壶、天使の施し、手札抹杀：调整手牌的卡，战士卡组不宜久战，尽快地凑齐必杀组合将对手瞬杀吧。被禁止后加入(953)リロード来调整手牌。不过效果一般。

死者苏生、早すぎた埋葬、リビングデッドの呼び声：苏生召唤卡，属于一般正攻类卡组必放。配合佣兵部队又可以变成变相的怪物破坏卡。被禁止后无可替代的卡片。

心变わり、强夺：控制权转移卡，对战士卡组帮助很大。对手的怪物被转过来，不仅失去了防御，而且还可以成为我方攻击的战力，配合战士卡组强大的爆发力，非常危险。被禁止后没有可以替代的卡片，但要适当增加怪物破坏类效果的卡片。

ハーピィの羽帚、大岚、サイクロン、ハリケーン：后场控制类卡片，战士卡组的爆发力是以牺牲大量手牌为代价的。如果因为被对手魔法陷阱效果阻挡的话，对以后的战斗将会非常不利。所以控制敌人后场这点非常重要。由于战士卡组以瞬杀为目标。所以选择了“治标不治本”的ハリケーン，同时，ハリケーン可以和过早的埋葬配合，形成速攻召唤的COMBO。ハーピィの羽帚，大岚被禁止的轮次，以增加サイクロン，ハリケーン来替代。

苦涩の选择：比较难用的卡。在光暗里可以选择雷龙和暗属性怪以做开辟出场的准备。其余的时候就要视场上情况决定了。被禁止后放弃使用。

光の护封剑：防御用卡，战士卡族本身的攻击力和守备力都比较一般。如果机会不好或者被压制的话，就靠它来渡过吧。被禁止后考虑以防御性陷阱(522)和睦の使者来代替其防御职能。

王宫のお触れ：防御对手的陷阱效果。理由同前。被禁止后放弃。

抹杀の使徒：一刀两断的说明里已经提到。增加对背面防御表示怪物的破坏力。

增援：根据场上形势，选择合适的战士卡组上手。一般在手牌有合适的怪物的时候先留着不用，等情况有变了再以之应对。遇到强力怪物的时候可以选择佣兵部队和异次元女战士。准备速攻时选择队长和不意打等等。

战士の生还：回收墓地的战士族。在光暗战士卡组里，甚至可以配合苦涩选择将开辟从卡组检索上手。也可多次利用佣兵和队长的效果。

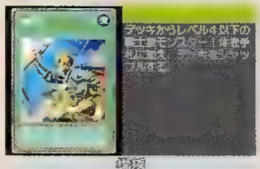
团结の力、魔导师の力：战士卡组的基本攻击力不足，靠装备卡来补充。团结の力和魔导师の力无疑是最强的攻击强化类装备了。尤其装在不意打身上时，其效果可以发挥2倍。被禁止后，选择次强力的恶魔斧等代替，或者使用(772)联合军。在自己场上的怪物数量充足的时候，其强化效果将不亚于团结之力。

其他可以选用的卡片：(565)押收、(566)いたずら好きな双子恶魔、(570)强引な番兵：几乎任何卡组都可以放的3张卡。洞悉并破坏对手的战术的价值，有时能发挥超出预想的力量。

(363)メタモルポット：战士卡组手牌消耗快。以变形壶来补充是个不错的想法。但是要努力在自己的主要阶段翻开，不然很容易失去主动。同样可以补充手牌的サイバーポッド也是可以考虑的对象。不过考虑到如果对方翻出相当数量的怪物，将非常不利，谨慎使用。

(606)停战协定：无效翻转效果，并给予伤害。由于战士卡组的速攻召唤性，自己场上的怪物通常不算少。而其中大部分都是效果怪物。这时候停战协定的伤害将非常的可观。

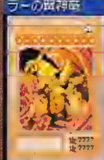
战士卡组的使用，归根到底只有一句话，“对局势和时机的把握。”战士卡组的精髓就是突击。如果突击失败。甚至可能全线溃败。但是如果担心其副效果，而犹豫错失良机的话，一旦拖入消耗战，又对战士卡组非常不利。所以什么时候该攻，什么时候该稳，都要靠玩家自己把握了。说到底，就是经验和感觉。在实战中磨练吧。也许到时候额头一个闪光，就可以把握到攻击的良机了。



增援

张学洋	PSP、NDS目前还免强能买得起，但是软件太过价高，而且语言不全面。
读者资料	男，18岁，辽宁省盖州市北关街雨生化妆品批发行，115200

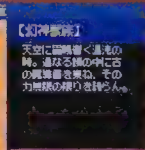
王立图书馆



神卡在游戏中最早的历史可以追溯到DM3时期，不过那时候仅仅是在通关的画面中露下脸，也许是给之后DM4的真正登场做广告。DM4中，神卡第一次正式登场。

DM4极具商业眼光的以3个版本发售，而3个版本分别附送OCG卡形式的神卡，且每个版本一张。在游戏中，神卡此时只能得到其他版本的2张而无法得到自己版本的那张。

不过受到DM4游戏系统的限制，效果只能在召唤成功后发动且发动回合不能攻击，所以神卡的威力被大大的限制了。不过3种效果都充满了神的气势，可以说是神卡在游戏领域的一个开端。从效果上来看，由于当时原作中前2张已经出场，所以效果方面比较接近原作效果，而翼神龙则还没有在原作登场，所以效果是KONAMI杜撰的，和后来的原作中的效果还是有一定出入的。



DM5、DM6由于采用了OCG规则，而OCG中是没有神卡的存在的（所以在前面的说明中加了形式2字），所以神卡和它现实中的地位一样，只是作为一种收藏性的存在，而无法在游戏中使用。不过，一直以来在网络上都流传着达成某某条件可以使用神卡的谣言，一方面是对OCG的不了解，另外一方面则体现了神卡在游戏王玩家心目中的地位。

DM7重新回归了老DM系列的系统，同时又采用了动漫中BATTLE CITY的剧情，神卡自然再次登场并成为重要的一部分。DM7的卡片效果基本是照搬以前的老DM效果，所以天空龙和巨神兵的效果没有变化。而DM7制作的时候，翼神龙已经在原作中大显身手了，但DM7的效果系统还是没跳出原本的模式，所以神卡依然被系统压制着。这个现象一直到了DM8的出现才得以改观。

DM8的剧情是完全原创的剧情，但是这丝毫不影响神卡的重要性，相反的神卡甚至成为了DM8剧情中的重要线索之一。游戏的前半段就是在复活3张神卡，并最终集合了3张神卡而和大邪神决战。这样的剧情虽然不能说有什么新意，但是对于广大的神卡族拥有者来说则是极大的鼓励。而DM8最重要的贡献就是效果系统的变更了。DM8首次在老DM系统中追加了“永续效果”和“墓地效果”这2大效果种类。前者指卡片在场上就可持续发挥的效果，而后者指卡片在墓地内或者送入墓地时可以发动的效果。借着这一变革，神卡可以说在游戏中一下获得了重生。

LV3UP在DM8中的概念就是攻防力各上升500，此效果为永续效果，就是说天空龙只要上场，就一直获得此效果，而不像以前那样要牺牲一次攻击来发动效果。而且之后每回合的抽卡都能强化天空龙的攻击力，基本上可以让它的攻击力一直维持在10000左右。天空龙从以前被公认为最弱的神卡而一下成为了实力派的代表人物，可以说是3神卡中因为系统的进步的最大受益者了。

オベリスクの巨神兵

巨神兵 神魔族 LV10 战士 4000 4000

对方场上怪物全破坏，且受到4000伤害

效果上看起来和以前没有变化，但是，本来这个效果也够强大了，但是最重要的还没说呢。

翼神龙 神魔族 LV10 机械 4000 4000

翼神龙由于在原作中以3大效果而闻名，所以这次DM8也将其做成了3张卡。第一张是觉醒前的铁球形态，游戏中正常情况下无法使用，所以在此不说明了。第二张是战斗形态，效果和DM7一样，还是那句，下面有重要补充。第三形态是凤凰形态，其效果为召唤成功时，支付1000LP破坏对方场上全部怪物，此卡进墓地时，变成战斗形态在场上复活。前半效果没什么可说的，别说比不过巨神兵，连雷霆剑圣都比它强，可是后半的效果足以让它成为恐怖的化身——什么，不知道？你抽到就丢去墓地，战斗形态就在场上了。

看完以上的效果感觉到神卡的强大了吧——可是那还只是见识到了一点皮毛而已。DM8最恐怖的地方就是再现了神在原作中那种不可侵犯的神之气势。所有的破坏系列、控制权转移系、弱化系效果都对神无效，说白了，所有的效果中，对神有效的都只有那些辅助强化类的效果，其他的一概无效。唯一例外的只有光之护封剑了，它可以切切实实地阻止神3个回合的攻击（也仅仅是攻击而已）。不过要在那3个回合逆转局面，以上就是前面说到的“重要补充”。

穆明来	从前许多不敢买NDS，现在看了NDS特辑，心里有了底。所以NDS的走势会上升。
读者资料	男，13岁，新疆乌鲁木齐市建国路71号，830002

责编/暗凌

亦梦亦真——火纹职业起源乱弹(一)

《火炎纹章》系列毋庸置疑是宏大的作品，它的魅力不仅在于西方中世纪的背景设定与几近完美和博大的世界观，还包括游戏中形形色色的职业。其中有来自现实职业的，有完全架空的幻想职业，也有现实与梦幻结合的假想职业，如果说世界观和背景设定是火纹的精神与构架，那么各种职业则以独特的魅力与设定筑成了火纹的血与肉。就让我来带领大家去粗略的探究一下现实中的火纹职业吧！

泛用型量产职业——骑士

现实中的骑士并不像游戏中那么有地位，就好比是日本的武士阶级一样比上不足比下有余，但这并不能表示骑士在中世纪欧洲的历史中扮演的角色不起眼。至少从游戏的角度来说，骑士职业反映的是“集团合作式英雄主义”和“个人突出式英雄主义”两种矛盾观念的对立统一，玩家可以选择扮演一名麾下拥有数名英勇骑士的主帅，或是在敌军中浴血奋战的普通骑士。可以毫不夸张地说，骑士是最富有浪漫色彩的职业之一。

骑士团长拥有奴役骑士团下属骑士的权利（现实就是那么残酷，在讲究地位与出生的中世纪欧洲更是如此），在火纹中可以理解成被提拔为圣骑士，而“骑士勋章”这种转职道具也取自现实中地方领主、某国君王或教皇颁布的类似身份象征的勋章。其中尤以教皇颁布的最为珍贵，教皇作为类似“神使”的角色所赐予的奖励可以视作神的认可，这对有着高尚信仰的骑士来说是无上的荣耀。

现实中的骑士有着名目繁多的分类，即使是一名圣骑士，想要做到类似《封印之剑》里那样剑枪斧全S的水平是不太可能的，他们一般专精于一种武器，其它的武器只要会用就可以了。与小说中的描写不同，普通骑士在战斗时的主要武器是剑，枪只在校场对决比试时用到，在混战中使用回旋余地很小的枪无疑是自杀行为，而剑的轻巧与便携能够使骑士在乱军之中保护好自己的同时给予敌人伤害。当然，在进行集团冲刺攻击时，枪的威力是不容小视的，在GBA的三作火纹中圣骑士持枪冲刺的必杀攻击往往为玩家所钟情，也许在我们心中，枪才是最符合骑士精神的武器吧！

↑突厥轻骑兵是与游戏中的职业形象最为接近的现实兵种

火纹中的骑士，在GBA的三作范围内已经大大减少了分类，大致说来分为以下几种：

准枪骑士：即未转职的骑士，在现实中，平时是以马代步行军，战斗时下马做先头敢死队（量产型枪兵？），两军正式交火时他们则相当于战斗中的炮灰，一般以集体持枪冲刺（也有用剑、斧或者流星锤的，不过相比起来还是枪更为适合冲刺攻击）进行无差别自杀性质的攻击，其主要作用是冲散敌人事先布好的阵型，为后面的部队创造进攻条件。这种炮灰的宿命和游戏中的待遇比起来实在是差多了。

弓骑士：在游戏中归为游牧骑兵，现实中弓骑士的作用远远不及游戏中那么高，守城靠的是弓箭手，进攻时也只限两军并未真正交火的阶段使用弓箭。火纹中的弓骑士更多取材于东方的游

牧民族，不过他们一般用弓防身或游猎，战士时依靠弯刀之类的近战武器，游戏中将弓骑兵的作用夸大不少。

神官骑士：准确来说现实中神官骑士是不存在的，类似的只有淑女骑士（骑马的护士……真是华丽的叫法）这种伪·战斗单位，也就是俗称的护士兵。大部队向前推进时负责帮受伤单位包扎伤口，加上几句鼓励的话继续让他们去做炮灰，如果是贵族小姐，效果会更明显，真是邪恶的职业啊！

圣骑士：源自查理大帝的十二勇士之一的称号，圣骑士的英文Paladin还有一层意思是游侠，正确来说是游历中的骑士，最典型的代表是《指环王》中的阿拉贡，在成为人王之前的定位就是游侠，中世纪欧洲的职业设定真是混乱啊……

↑《王者归来》中的阿拉贡，此时的他也许就代表了Paladin双重含义之间的联系吧！欲成王者，必先受难，成为圣骑与游侠的历练有着必然的关系

重骑士：有称之为斧骑的，骑马的重甲是也，被称为移动碉堡，《圣魔光石》中的大骑士就属于这一类。现实中用斧的骑士很少见，究其原因还是斧的重量与不易掌握，武器方面还是以流星锤和大剑等破坏力和实用度更胜一筹的范围攻击武器为主（MAP武器……），厚实的铠甲能够防御各种攻击，下马后也能作为高存活率战斗单位持续作战，只是视野由于覆盖面太大的头盔而受到了不小限制。顺便说一下，铠甲更结实更华丽的一般就是将军了，也就是俗称的贵族，他们真正的作用其实也就类似于“御驾亲征”的“花瓶”罢了。

↑老玩家一眼就能看出来了，CAPCOM经典老游戏《圆桌骑士》中的重骑士，那时这可是皮糙肉厚的代名词。

百步穿杨——弓箭手

本来是不该专门介绍弓箭手这职业的，不过鉴于弓箭手在冷兵器时代攻防体系中的重要性，所以开了个弓箭手小灶给大家。

↑引用一句最精辟的总结，当莱格拉斯摆出这个POSE时，敌人会惨叫，女人会尖叫

弓箭手是用弓的远程职业（飞来板砖×N），由于其职业的特殊性，一般弓箭手是不可能参与大规模白刃战的。除了平时带把小刀什么的轻便武器来防身外，弓箭手是不可能使用剑、枪这类正规武器的，而且威力与攻速都不尽如人意的弓箭也不适合，一旦让人近身的话弓箭手就是任人鱼肉了。虽然有着以上种种缺点，不过弓箭手还是冷兵器时代不可或缺的职业，弓箭的单发效果固然不理想，但是依靠出色的指挥来进行无间断的箭雨齐射攻击是非常恐怖的攻防手段，而远程的优势又能保证弓箭手在第一批攻击狂潮之后能够审时度势，清醒地选择撤退还是继续维持攻防阵型。从一个方面来说，弓箭手是运用最灵活的职业。

游戏中的弓箭系职业虽然不能达到万箭齐发的水平，但是依靠远程的优势捡漏或者偷袭什么的还是不错的，而且对飞行系的致命攻击特效和弩台的恐怖实用性也为弓箭手凭添了不少职业的特色。相比之下还是《皇家骑士团》的弓箭手更符合现实中的形象，利用城墙与地面的高度差获得令人发指的实际物理射程加成对敌人进行惨无人道的打击，不小心扯远了……

文/NW旅团 Alucard

火纹人物事典

姓名：布露妮娅(ブルーニヤ)
年龄：大约26岁　　身份：贝伦三龙将之一

布姐姐是贝伦才貌双全的女将军，成熟、美丽、体贴、大方、善良，对士兵与人民十分关爱，指挥能力突出，魔法造诣在大陆更是数一数二。这个在无数男性玩家眼中近乎完美的女人，在封印中的人气绝对是超过了女主角的。她一直深深的敬爱着赛菲尔（ゼフィール），尽管最后赛菲尔性格大变并引发战争，走上了不归之路，她也陪着他一起走下去。虽然善良的她感到了迷茫和疑惑，但她对赛菲尔的感情从来不曾改变，为了这份感情，她不惜牺牲了自己的生命。

殷宏博	游戏中学习，学习中游戏，两手都要抓，两手都要硬。
读者资料	男，16岁，安徽淮北，235100

艾雷布大陆斗技场秘史

“包叔，该起床了”仆人A催促着。

穿上衣服，我揉揉眼睛，新的一天开始了，但愿今天客人会多一些。忘记介绍了，我姓包名子，祖籍西方三岛，年轻时人称包子，承蒙道上兄弟错爱，叫我一声包叔。如您所见，我是开斗技场的，原本祖上是从商的，当初买下了这个古代遗留下来的斗技场，现在败家了，只好以经营斗技场谋生。据父辈说，这里以前是一个斗兽场，整个建筑高约40多米，有76个大门，可容纳3万观众。竞技场呈椭圆形，有石砌围墙，光滑直立，一但进入便无法攀援出来。虽然高耸的围墙早已残缺不全，当年供斗士们准备和关押猛兽的地牢也已经裸露地面，但是伫立在这座森严可怖的建筑之巅，耳畔仿佛传来昔日角斗士与猛兽拼死搏斗的惨叫与哀鸣，以及发自看台上的纵声狂笑……

现在为了谋生，我把这里大肆装修了一番，主要是重新搭建看台，然后又去联系一些佣兵团，让他们来这里帮忙，每天发给他们固定的薪水以及包吃包住包三险（大概这也是他们叫我包叔的原因吧）。平日没生意了让他们帮忙打扫卫生，如果有来打斗技场的人，就根据对方的实力从我的佣兵团里随便挑一个出去应战。不过现在这年头来斗技场的，多半是抱着发财梦来送死的。

其实，干我这行，看人很重要。因为来斗技场的人只交几百元，虽然多数是有几分蛮力就自以为是的家伙，但是还是有一部分人很强。而我这里上场应战的佣兵越强，我支付的额外佣金越多，如果我出场佣兵在战斗中阵亡，就要给来斗技场挑战的人很多钱。所以，怎样恰到好处地花钱干掉对方，还是应该好好考虑的。

不过这是有妙方的，比如首先看看来打斗技场的人，如果肌肉特别发达，穿着的铠甲材质很好，而且上面有很多伤痕，证明这个人久经“杀”场，必须叫我方强力人员应战的。但是做了这么多年斗技场生意，有一种人我摸不透，那就是看上去很文弱的人。他们只穿一身布做的长袍子，把杀气隐藏得很好，看上去我这里最差的重甲一下就能把他们秒杀。但是战斗时他们却能以迅雷不及掩耳之势对我方佣兵造成两次攻击，导致我方佣兵吃了大亏，怨恨地失血而死。什么？你说以后看到这样的人就让强力的战士去迎战？唉……想来最可恨的就是这点，一般抱着发财梦来我这里挑战的穷人，穿着打扮也是这样，所以从外表根本分不清楚谁是真正的强人……

“包叔，门口来了一队人马，为首的是一个红发和一个蓝发的领主，他们说要买团票挑战斗技场，看样子是大单生意！”仆人A的话打断了我的沉思。“什么？还组团来PK？等我下去亲自接待。”说罢，我从房间走到门口。

迎面而来的一队人马可真不少，为首的一个红发少年大概17岁左右，旁边那个蓝头发的面相老成些，但是也应该大不了多少。虽然他们散发着不凡的贵族气质，但是还不够成熟啊。正在这时，他们里面一个梳着辫子的绿发少年走了出来，一身朴素的蓝衣，手里提着一把必杀剑，大大的眼睛掩饰不了他的单纯。

“我先来吧”他说道。

嘿嘿，通常冲得最快的家伙就是死得最快的家伙。看样子他也不像什么高手，想到这里，我不禁笑了出来。“这里是斗技场，入场费是700金币，干不干？战斗到任何一方倒下为止，如果感到不行了，可以站到画有B字母的圆圈里表示放弃。一旦进入圈里则不能攻击，可以保住你的小命，但是你之前交的入场费就是我的了。嘿嘿，那么，努力吧。”

他交了钱，一个人走到斗技场中央。我转身进了后厅，选了一名重甲作他的对手，枪克剑，再加上重甲完美的力量与防御，这次的700元赚到了。

比赛开始，他先攻击，只见他压低身子像燕子一样掠过，我和我的手下还没有看清楚，那名重甲已经倒在地上口吐鲜血已经阵亡了……

居然用必杀，太阴险了！巧合，一定是巧合！我愤愤地给了他1400金币：“喊，居然赢了，这是1400金币。”

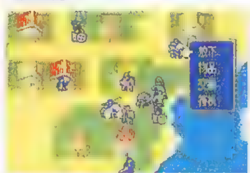
然后两次、三次……连续十一次他都赢了，Oh，My God！这小子太强了！他还有一丝血时，我看到了赢的希望，但是挑战者居然换人了，一个骑着马的游牧民来到近前。

看着他，我犹豫了一下，派出了我方几员大将，准备轮番挑战累死他。但是我失算了，万万

魏中深	一个好的游戏不光要有一个绚丽多彩的画面，更要有一个好的内容。
读者资料	男，17岁，安徽滁州设计局魏翔转，239000

没想到这支队伍中有一个诡计多端的军师。（两个成功男人的背后一定有一个默默无闻的男人……）

在短短的一回合内，对方居然完成了加血、再次挑战的全部过程。在那个游牧民打完后，我方人员正在休息时他们居然让舞娘使那个人再动，然后用两个人救出、放下舞娘，让回复系人员把他的伤治好，又用两个人救出、放下。那个销帐的游牧民借此重新挑战，一回合内我又赔了2000多。原本以为他们那个招数就是最卑鄙的了，但是我错了……他们居然让舞娘使用“ニニスの守护”、“ファーラの力”、“トォルの怒り”、“セチの祈り”等暂时提高能力的道具。这样也就算了，效果最多持续一回合，但是当被祈祷的对象打完后被救出，下一个回合降下被舞娘再动时，祈祷效果居然还存在，如此反复地救出、降下、舞娘再动、挑战斗技场、救出。由于能力加成使获胜几率大大增加，可怜我那些手下都含冤而死啊……



短短的5个小时，我已经赔出去10万了，手下1000名佣兵也只剩下了40多名，而他们却连一个人都没损伤。赌博就是这样，越输越赌，越赌越输，我就不信我手下的战将还会输。接下来参加挑战的是一名提着斧头的狂战士，虽然没有穿铠甲，但是看那肌肉，绝对不好对付。

“这里是斗技场，入场费是900金币，干不干？战斗到任何一方倒下为止，如果感到不行了，可以站到画有B字母的圆圈里表示放弃。一旦进入圈里则不能攻击，可以保住你的小命，但是你之前交的入场费就是我的了。嘿嘿，那么，努力吧。”

我让最后一名龙骑士披挂上阵，我把铁斧头扔给了那名挑战者，同时把一银枪给了龙骑士，这次要下大本，至少要弄死一个挫挫他们的锐气。

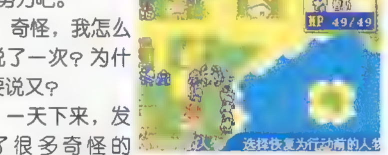
战斗开始，他举斧劈下，我方龙骑士漂亮地闪开，同时手中的枪转了起来，一个漂亮的回龙枪插进了那个斧男的心脏。赢了，终于赢了！我欢呼雀跃，突然，我发现他们的军师嘴角露出了轻蔑的微笑：“幸亏刚才刚记录过。”这话什么意思？我被这话弄得满头雾水，就在正奇怪的时候，突然白光一闪……

“这里是斗技场，入场费是900金币，干不干？战斗到任何一方倒下为止，如果感到不行了，可以站到画有B字母的圆圈里表示放弃。一旦进入圈里则不能攻击，可以保住你的小命，但是你之前交的入场费就是我的了。嘿嘿，那么，努力吧。”

奇怪，这话怎么这么耳熟？我把铁斧头扔给了那名挑战者，同时把一银枪给了龙骑士。

战斗开始，他举斧劈下，我方龙骑士漂亮地闪开，同时手中的枪转了起来，一个漂亮的回龙枪插进了那个斧男的心脏。赢了，终于赢了！我欢呼雀跃，突然，我听到他们的军师小声嘟囔：“奇怪，明明有调整乱数的啊！”这话什么意思？正在我感到奇怪的时候，突然白光一闪……

“这里是斗技场，入场费是900金币，干不干？战斗到任何一方倒下为止，如果感到不行了，可以站到画有B字母的圆圈里表示放弃。一旦进入圈里则不能攻击，可以保住你的小命，但是你之前交的入场费就是我的了。嘿嘿，那么，努力吧。”



奇怪，我怎么又说了一次？为什么要说又？

一天下来，发生了很多奇怪的事。看着他们的荷包里从几千变成了12万，心中那个不是滋味啊……而我雇佣的佣兵团也全部壮烈了。哎，算了，仆人A啊，只剩下咱们两个了……走吧，去投靠妹妹，以后咱们改回本行，经商去！

文/NW旅团 斋藤★鬼斩

趣味问答 考考你对火纹的了解

上期答案：设“武器克制”=1，“武器被克”=-1，由乘法可得(-1)×(-1)=1，所以当然是拿反克剑的圣骑士把对方克得很爽啦！

本期问题：火纹之最！1、战斗资料中能显示的最高回避是多少？怎么达到？2、战斗资料中能显示的最高伤害是多少？怎么达到？3、战斗资料中能显示的最高必杀是多少？怎么达到？

陈延彬	游戏的最高境界——玩不痴，能在游戏世界中获得启发，在现实生活中创造出一番新天地！
读者资料	男，17岁，广西柳州磨滩路4区80号，545007

机战天空

文/Justice 责/方舟

热烈庆祝《第三次超级机器人大战α》发售

机战天空特别企划：永远的超机人，永远的龙虎王

7月28日，全世界机战饭翘首以待的PS2版《第三次超级机器人大战α》终于降临到了世间。本作可以说是《机战》史上无与伦比的最高杰作，无论是画面还是剧情都只能以“无限华丽”来形容。由于这里是一本掌机杂志，我不准备对《第三次α》游戏本身作太多叙述，但由于本作涉及了大量漫画《超机人龙虎王传奇》的情节，笔者将向各位玩家详细介绍一下这部传说中的漫画。

《龙虎王传奇》由寺田贵信（《机战》系列制片人，爱称“寺胖”）原作，富士原昌幸(曾绘制过多部《机战》相关漫画)绘制，算是一部官方作品。其故事背景发生在19世纪末20世纪初，除了大量龙虎王相关的背景故事外，还有许多《机战》原创人物的祖先牵涉其中。身为机战饭不可不读。

第一话 四神复活

19世纪末，刚刚跨入列强行列的日本军部得到了“某个组织正在中国大陆发掘古代遗留下来的巨大机械人”的情报。但对于这种称为“超机人”的巨大机器人，日本军部并不相信其存在。只派遣了一个由于过于耿直而受到排挤的年轻军官前去调查——也就是这部漫画的男主人公稻乡隆马大尉。

与此同时在中国山东省蚩尤冢，来自英国

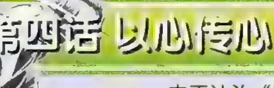
的特殊部队"格利姆兹兵团"正在修复发掘出来的两部超机人——雀王机与武王机。同时，他们还在严刑拷问守护蚩尤冢的少女文丽，试图套出更多关于超机人的情报。紧接着稻乡隆马出现，救出了文丽。但格利姆兹通过使用特殊鸦片的方式成功控制了雀、武二机，隆马与文丽的生命危在旦夕。

第二话 四神激斗

此时，一个声音在隆马脑中响起："汝渴望救济人界吗？"随着这样的声音，龙与虎型的超机人出现在隆马与文丽的面前："我名为龙王机，乃自古以来守护人界的超机人。若汝渴望救济人界，吾将以神体遂汝之愿。"面对雀武二机的猛攻，隆马下定了决心"龙王机，我的命就交给你了。但相对的，你也要把你的力量展示给我看！"随着龙虎的咆吼，四台超机人展开了激烈的厮杀。经过人工修补的雀武二机并不是龙虎的对手，很快便处于下风。但这却激发出了雀武的真实力量，两机合体为真正的超机人姿态·雀武王。而此时，隆马却看到了武王的泪水，被人以这种手段束缚意志，对于超机人来说也是难以忍受的吧。面对雀武王的凌厉攻势，文丽也听到了虎王的声音。"必帝火神，天魔降伏！虎龙合体！"虽然合体为虎龙王，但面对雀武王的凌厉攻势，文丽却无法占到上风，反而陷入了千钧一发的危机。此时，雀武王的攻击触及了龙王机颈部的逆鳞，暴怒的龙王机重新合体为龙虎王，以龙王破山剑粉碎了雀武王号称"最强中的最强"的重积层武鳞盾，也将格利姆兹的野心一刀两断。

第三话 龙虎相反

"……很久很久以前，天上的神展开了战争，这场战争令大地粉碎，大海翻腾，天空焦灼。在这场战斗中，四位神受伤坠落到这里，一直沉睡到现在……"沉睡中的文丽梦到了小时候听到爷爷讲的故事。而当她醒来时，却发现自己身处培养槽中，身边的龙虎二机也都被铁链锁住。而炮制这一切的是名叫蒂奥拉的神秘女性。隆马也同样被捉到此地，但却被来自德国的女谍报员V·B救出。蒂奥拉一方面使用人体改造而成的小机人阻挡隆马与V·B，另一方面则将大量念动力者的灵魂作为动力注入龙虎二机。很快，隆马与V·B突破了小机人的包围，成功救出了文丽。蒂奥拉却又放出了巨大的妖机人巫支祈。但此时的龙虎二机却不知为什么拒绝了隆马的合体要求。



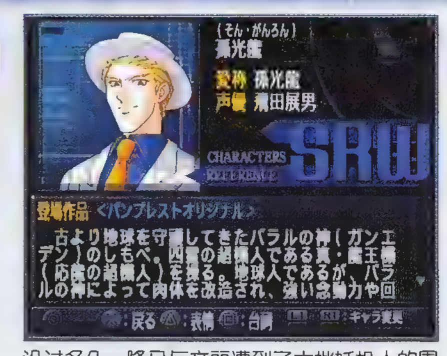
第四话 以心传心

由于认为“对付雀武王才需要合体，妖机人根本不需要合力对付。”在这种自尊心的驱使下，龙虎二机都拒绝了合体。但这却令他们在巫支祈的怪力面前处于下风。但当虎王机生命危急之时，本来并非强念者的隆马与文丽成功地以心传心，令龙虎二机听到了自己的声音：“自古以来守护人界的超机人，我相信你的力量！”“但是这次，让我们来守护你们！”在隆马与文丽的传心之下，龙王机终于出手救下了虎王机，并合体为虎龙王，以必杀技“虎王乱击”轻松消灭了巫支祈。但是蒂奥拉的上级——自称孙光龙的神秘男子也在计划唤醒“四灵”之超机人，制造出他们自己的龙王机……

第五话 应龙咆哮

隆马从V·B处得到了关于蒂奥拉与孙光龙所属的组织——巴拉尔的情报：这是一个可以制造妖机人与小机人，拥有强大技术力的组织。同时他们又通过与格利姆兹兵团等组织交易，获得了大量的人手来发掘超机人。但巴拉尔真正的目的究竟是什么却没有人知道。

真·龙王机的巨大超乎想象，龙虎王在它面前不堪一击



没过多久，隆马与文丽遭到了大批妖机人的围攻，此时龙虎王却似乎发现了什么别的东西。在以移山术消灭了这些敌人之后，突然发生了称为“天鼓”的神秘天象。随着轰鸣声，巨大的龙自长城地下升起——这便是“四灵”中的“应龙”之超机人，也被称为真·龙王机，操纵者正是孙光龙。面对比自己高出数个级数的真·龙王机，龙虎王被打到毫无还手之力……

第六话 乾坤一掷

在真·龙王机对龙虎王一边倒的战斗中，孙光龙说出了巴拉尔的秘密：从太古以来地球就遭到各种恐怖的魔神与妖怪袭击，这些怪物被称为“百邪”。为了对抗百邪，古代人创造出了超机人，而统帅这些超机人的正是巴拉尔之神。因此巴拉尔之神才是地球真正的守护神。但在与百邪的战斗中，暴虐的超机人“四凶”与“四罪”背叛了巴拉尔投靠百邪，进而演化成超机人之间的庞大战争。而龙虎王正是投靠百邪的超机人之一。孙光龙想引诱隆马与文丽加入巴拉尔，但却遭到了拒绝：“虎王机与龙王机背叛巴拉尔一定有他们的理由，假如他们真是坏家伙的话就不会为了人类战斗到现在。”此时雀武王的魂魄突然出现，挡下了真·龙王机的龙王雷枪。龙虎王与雀武王的部件合体为四神招魂·真龙虎王，终于以龙王破山剑·逆鳞断打倒了真·龙王机。

但是，孙光龙并未就此死去，超机人的故事

哈俊岭	21世界的人玩得都是高科技，但我们不要忘了20世纪的产物——GB。
读者资料	男，17岁，陕西省西安市莲湖区青年路97号楼3层9号，710003

也远远没有结束。当然,接下来就是很久以后的故事了……

后　记

最近电影界“前传”成风,而我们也可以说《龙虎王传奇》是机战原创系列的前传。例如稻乡隆马的后人稻乡利秋老爷子是斩舰刀曾加·宗博鲁特的剑术老师;大反派格利姆兹的后代到了《OG2》中仍然是个大坏蛋;巴拉尔之神“守护者钢伊甸”更是整个系列的重要线索之一。

而在前面讲述的这段故事结束之后,寺胖与富士原昌幸又以隆马与文丽的女儿飞丽为主

角,绘制了《龙虎王传奇》的第二部。讲述了隆马领导下的秘密组织“Order”制造了“轰龙”、“雷虎”等钢机人与巴拉尔对抗的故事。由于这一故事目前还没有完结,这里就暂时不作介绍了。而孙光龙、真·龙王机与真·龙虎王都将在本次的《第三次α》中登场,相信了解这段剧情后,各位读者对游戏的认识也会加深吧。

顾昊天	家用机实用,掌机小巧,什么时候家用机像掌机一样小巧,掌机像家用机一样使用,那时钱已不是问题。
读者资料	男,15岁,北京市朝阳区双井乐院四楼1门906,100022

致歉声明

[illegible]期封面用字“224”页误写为“244”页，给各位读者大人带来不便。在此，编辑部向广[illegible]更多精彩内容，敬请留意。

掌机迷编辑部

本期聊天室的幸运读者是：江苏省南京市的李智。

本期赠品：KERORO军曹金属徽章挂饰二合一五件组。

来自湖北省武汉市的郑伟：买《PG》和给贵刊写信成了一种享受，一种提高写作能力的方法。……这次期末考试我语文竟得了123分（满分150），其中作文60（我得了50分），自己对此颇为得意。看到这次作文写得如此这般之好，让我不知不觉地想到我给众小编日积月累的写信所锻炼出来的成果！

绫小路义行：想不到给《掌机迷》写信可以提高写作水平。好,以后偶也要每天给《掌机迷》写信！

来自东北的雪人：切，你还是先把这期的稿子交上来吧！ ┏(－_－b)┓！

绫小路义行：偶真想大哭一场啊，偶还真是一只小小狸猫啊，T_T 555！

来自云南省曲靖市的高永伟：现在是夏季，家乡的山里长了蘑菇，最高兴的事就是带上我的GBA去山上采蘑菇。走累了坐下来玩游戏，让那些穿着开裆裤的小家伙看得直流口水！

来自东北的雪人：真羡慕这种接近大自然的生活啊，要是能把编辑部搬到山明水秀的乡间去就好了！

来自湖北的暗凌：素啊，素啊！（暗凌近期口头语，翻译过来就是“是啊，是啊”的意思。）乡间生活的确是令人向往呢！

来自北京的方舟：支持！不过那里一定要有多家口味不同的味美价廉的快餐店、多家产品齐全的手办店和网络服务商！

来自苍天的天意：到货及时的大型游戏店、书报丰富的报刊亭和拥有多名美女店员的碟屋也是必不可少的啊！

来自北京的飞月：d－_－b！你们说的真的是乡村吗？

来自上海市宝山区的徐智慧：我每次写回函卡时都会写信给你们，而多数与游戏无关，增添了

《口袋迷》又来了！

继《口袋迷》上市深受口袋玩家们的喜爱后，很多玩家都纷纷来电来函，希望《口袋迷》能够再接再厉。

面对读者们的强烈要求，众小编已经开始投入到新一期《口袋迷》的制作中，希望能够早日满足读者们的愿望。

蔡伟	掌机是我最好的伙伴，帮我打发寂寞！
读者资料	男，14岁，安徽省马鞍山市雨山区平南四村17栋608室，243000

表情符号就是这个意思

_⌒	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
——!	安静ing
O—O	你让俺说什么好呢？
T _ T 555	伤心的泪流啊流！
┌' b'┐	鄙视你！

聊啊，聊啊聊，聊啊聊，聊到我们下次见面时！

大家的烦恼吗？真的很抱歉了，我似乎把《掌机迷》当成了倾诉个人感情的地方了！

来自东北的雪人：记得一个朋友说喜欢游戏的人的感情都是很丰富的。咱们《掌机迷》的编辑和读者都是爱游戏的人，所以即使读者来信谈谈感情，我们也是很愿意倾听的。如果给我们写信能够使你的情感得到宣泄的话，那就请你继续写吧！

来自辽宁省沈阳市的刘读者：此书乃夏日解暑之良品，希望在书中加入冰激凌的味道……

来自湖北的暗凌：这个可能会比较难办吧！老大，有什么好办法吗？

来自东北的雪人：这个，最简单的办法就是读者大人在买了《掌机迷》之后再买一个冰激凌，然后把它均匀涂到杂志的每一页上。这样无论是闻还是舔，都会在本刊上找到冰激凌的味道……

刘读者：…… ┌(－ _－b)┐！

来自河北省保定市的杜美净：每期的大抽奖能不能男女分开抽啊？各占一半，这样至少我可以中

日文漫才

第一章 注音假名的传说

某日，《掌机迷》编辑部，方舟手持杂志策划草案郁闷中。一番冥思苦想之后，方舟把椅子转了个角度，面向坐在电脑前一言不发的天意。

方舟：喂，主编从这期开始，让我们上聊天室开聊呢。

天意：（有气无力）啊。

方舟：主题是“谈谈掌机游戏有关的日文趣事，但不要办成枯燥的讲座”……好难啊。

天意：（还是有气无力）是。

方舟：你怎么一副命不久矣的样子？

天意：天太热，快挂了……反正那种“活剧”性质的栏目我也编不出来，你找续小路义行要灵感去吧。

方舟：哦？这倒意外地是个好主意呢。看看他这期恶搞的啥……《武器种族传说》，好，就这个！给大家说明一下这个标题吧。

天意：“エレメンタル・ジェレイド”……

方舟：没让你照着念，用中文说明！

天意：“爱莱门塔鲁・杰来多”……

方舟：……你还是安息吧，我自己说好了。大家看漫画或者玩游戏时有没有发现“注音假名(振り仮名)”的有趣之处啊？注音假名就是写在日文汉字上面的假名，用以标注汉字的读法。现在在动漫游的应用中，注音假名常常摆脱读音规则，以独特的设定出现，形成许多有趣的读音现象。以《武器种族传说》为例，原文标题的意思是“核石”，指的是作品中“武器种族（エディルレイド）”身体中潜藏的宝石。这个词在漫画中写作汉字“核石”，但注音假名却一般标成“エレメンタル・ジェレイド”，而不是正规音读的“かくいし”。再举一例，《武器种族传说》中有两个专用名词“颂歌（謳）”和“合颂（併唱謳）”，其中“謳”的注音是传统的训读“うた”，但“併唱謳”的注音却是外来语的“オブリガーズ”。

天意：（突然插话）其实严格来讲，注音假名的这些“活用”属于文字使用不规范。日本曾有不少语言学者撰文进行抨击，认为这一现象有可能对日本青少年学习语言造成障碍。

方舟：……你怎么又活过来了？

天意：（无视，自顾自地说下去）可话说回来，即使是“不规范”，但特殊的注音假名带来的语感有时的确很不一般。比方说《游戏王》，著名卡片“青眼白龙”的音读“せいがんのはくりゅう”已经颇为上口，再根据英文外来语标成“ブルーアイズホワイトドラゴン”，标音重叠在原来名字的印象上，营造出一种很强的气势呢。

方舟：知道你是卡片迷啦……不对，你既然知道得这么详细，为什么刚才……

天意：（面向方舟，继续往下说）不过，你刚才举《武器种族传说》为例来说明注音假名好吗？实际上这部作品常常不用注音假名，而是使用括号来注音哦。

方舟：……！！

天意：默不作声地看别人出丑确实很有意思，呵呵……（一脸邪恶地坏笑着，却没注意旁边的方舟已经举起了拳头）

（数秒后）

方舟：（起身往美编室走去）嗯，这个可以去排版了，工作工作……

天意：（倒在地上）……出……出招居然不喊招名……怎么这么不专业……

雪人在一旁悠闲地喝着茶，心中暗想：早知道让这两个人来做会变成说相声……

刘白杨	玩着PSP，看着《掌机迷》攻略，哇！这就是生活！陶渊明都羡慕我呢！
读者资料	男，17岁，陕西省西安市西北工业大学南村11-3-1，710072

高高大大一雪人，不怕风吹大雨淋

一直以来备受国内掌机玩家关注的IDS终于在7月23号发售，俺自然少不了要跑到北京的首发现场去转转。虽然23号当天北京下起了大雨，但是在神游的展台前，俺还是看到了一些特意赶来为神游助阵的玩家。相比于这些热情的玩家，神游的准备工作就显得有些不足了。除了没有能够给现场玩家们提供足够的遮风避雨场所外，货源也出现了不小的问题——首发现场居然只准备了不超过30台的IDS。结果，一些来得有些晚的玩家等了很久才拿到神游紧急运来的第二批IDS。虽然他们表示依旧会支持神游，但是他们也对神游这次出现的问题表示了不满！

↑痴心玩家苦等IDS到货！

不过神游的现场展台还是比较成功的，现场展示模特、有奖小活动和下午进行的游戏比赛为本次活动增色不少，而大会结束前的抽奖活动更是将首发展会推向了高潮。

↑最终大奖得主产生，免费IDS归属一女孩。

↑现场模特向观众展示IDS！

采访了一天的展会，饱受风吹雨淋的俺身上基本已经湿透了。令俺没有想到的是，现场居然还有不少《掌机迷》的老读者。除了合影留念之外，大家还围绕国内的掌机市场聊了起来。总的来说，大家都觉得不管IDS在中国的销售结果如何，它的发售本身就是非常有意义的。

带着玩家们对中国掌机市场和《掌机迷》的真心祝福，俺走在回家的路上。看着依然飘雨的天空，俺心里想的是："明天，会是个好天儿吗？"

个小奖吧，强烈要求抽奖时照顾美女玩家这个弱势群体！

来自东北的雪人： 俺个人完全同意这个意见！

来自河北的美编娟： 太好了，那么像我这样的超美女不就可以经常中奖了吗？

来自东北的雪人： 不好意思，鉴于"超美女"已经超出了"美女"这个范畴，所以你是不能享受这个待遇的了！

来自河北的美编娟： d- _ b！我要向董事检举你"重美女"！

董事： 不用检举，我都听到了！我是不会破坏"男女平等"原则的！

来自东北的雪人： 这个，看来本月的工资又有危险了！

来自江苏省南京市的李智： 看着《PG》上的GBA游戏发售表一天天瘦下去，我的心是拔凉拔凉的啊！

来自北京的翔武： 虽然我一直想给GBA的发售表增肥，但是厂商们太不争气，我也没有办法了！

自东北的雪人： 要是我减肥的速度能像GBA发售表瘦的速度就好了！

邮购资讯

孙志勇	最希望汉化游戏多一点，贵不贵不无所谓，希望有汉化的《任天狗》。
读者资料	男，19岁，山东省青州市朝阳村南环路北一街35号，262500

VOL.37 中奖名单大公开

江苏省徐州市	周雨昕

辽宁省沈阳市	张曈绯	上海市浦东新区	姜志雄

山西省太原市	辛　晟	浙江省宁波市	叶　开	天津市和平区	张嘉帝
陕西省西安市	刘勍楠	河北省石家庄市	田昆龙	安徽省蚌埠市	陆方明

电软十周年纪念金币（共5名）

北京市丰台区	张雪宝	北京市宣武区	陈　泷	安徽省合肥市	牛　超
河北省石家庄市	杨　帆	黑龙江省哈市	叶　明		

合金装备索利德金属胸徽（共5名）

江苏省无锡市	沈　筱	上海市	寿任飞	黑龙江省哈市	徐　宁
北京市朝阳区	张　龙	天津市南开区	杨　旭		

KERORO军曹零钱包（共45名）

江苏省南京市	殷哲成	内蒙古包头市	王耀东	山西省大同	刘燕勇	江苏省海门市	黄永志
辽宁省兰店市	徐　近	江苏省启东市	张易宸	贵州省都匀市	陆东程	湖南省株洲市	丰素心
浙江省海宁	姚依笛	山东省潍坊市	刘文斐	福建省厦门市	陈泽清	浙江省苍南县	许彬彬
广西省桂林市	彭瑞奇	黑龙江省绥化市	敖　博	浙江省德清县	施　辰	辽宁省	马国庆
河北省石家庄市	孙少杰	宁夏省银川市	白　宇	上海市静安区	顾　滢	江苏省无锡市	赵泽宇
四川省自贡市	曹　轶	河北省青县	姚海明	河北省保定市	刘　晨	河北省张家口市	康　剑
辽宁省铁州市	黄　楠	安徽省安庆市	潘显琪	湖北省	李孟豪	甘肃省	杨建仁
河南省开封市	霍　东	贵州省遵义市	王一轩	湖南省长沙市	蒋利湘	黑龙江省哈市	张震雷
河南省三门峡市	周育聪	陕西省西安	孙博闻	江苏省镇江市	杨　翔	安徽省合肥市	杨志强
浙江省绍兴市	姚　茜	上海市黄浦区	陈文雯	湖南省长沙市	黎　昂		
吉林省白城市	杜建威	江苏省吴江市	陈存贵	广东省韶关市	何赖莹		
吉林省船营区	段汪洋	河南省郑州市	马　瑞	四川省遂宁市	姜　恒		

钢铸十字蛇项链（共50名）

江苏省徐州市	石　林	四川省成都市	程佳媛	北京市崇文区	王　婧	广东省佛山市	温仕文
山东省烟台市	赵晓峰	广东省湛江	陈斯荣	北京市昌平区	李　凯	江苏省南京市	徐思远
辽宁省沈阳市	李　强	上海市杨浦区	王萱卓	上海市嘉定区	卞小峰	江苏省无锡市	袁丹枫
河北省廊坊市	宋旭光	江西省九江市	邢　星	湖北省武汉市	周　辉	重庆市北碚区	张　琦
上海市徐汇区	周东豪	黑龙江省哈市	荣皓月	宁夏省银川市	徐　坤	江苏省西山市	袁　骁
北京市东城区	赵　晔	贵州省贵阳市	付国亮	辽宁省大连市	尹思聪	上海市杨浦区	周　翌
广西省南宁市	刘宇宁	广东省潮阳市	刘番鑫	河北省保定市	胡　涛	北京市房山区	闫　硕
贵州省贵阳市	马　涛	广东省东莞市	刘森华	江苏省常州市	姚文俊	广东省深圳市	赵庆南
北京市丰台区	徐　程	广东省湛江市	蔡嘉晖	河北省衡水市	郭振铭	湖南省长沙市	蒋家星
上海市	王天愚	广东省广州市	邓俊杰	北京市朝阳区	郭银龙	山西省临汾市	李　强
辽宁省鞍山市	张　驰	天津市塘沽区	郭政谦	四川省泸州市	魏仁杰	河北省沧州市	李　雷
内蒙古呼市	刘洋韦	山西省太原市	李嘉辉	广西省南宁市	莫　麒		
浙江省新昌县	葛炯年	山东省邹城市	丁汝金	浙江省长兴县	吴越伍		

PS2游戏猎人（共60名）

地区	姓名
北京市周平区	方培全
黑龙江省哈市	才　晨
山东省青岛市	刘　凯
山东省即墨市	段鸿飞
北京市丰台区	肖　萌
广东省广州市	陈志坤
黑龙江省哈市	张　涵
天津市红桥区	吴　瑶
四川省内江市	卢　旭
江苏省吴江市	方瀚州
山东省淄博	卢思璇
贵州省遵义市	黄俊璐
北京市朝阳区	侯长龙
云南省昆明	徐万苏
湖北省咸宁市	陈　颖
辽宁省大连市	朱延璋
江苏省常州市	孙　瑜
甘肃省兰州市	杨梦娇
重庆市永川市	丁　一
上海市卢浮区	施佳骏
广西省宾阳县	李景文
江苏省苏州市	冯星宇
天津市塘沽区	王　锁
北京市丰台区	孙向国
辽宁省沈阳市	宋鹏辉
浙江省杭州市	汪柯宏
浙江省嘉善县	沈徐果
江苏省海门市	黄天角
四川省成都市	贾紫来
吉林省通化市	高　杨
广西省桂林市	文　敏
四川省德阳市	郑晋洋
江苏省苏州市	颜　辉
四川省绵阳市	何科成
新疆乌市	杨　浩
黑龙江	孙方达
浙江省舟山市	王旭岗
山东省胶南市	邵　荣
黑龙江省齐市	袁　野
江西省南昌市	李旭颖
贵州省贵阳市	梁　宇
福建省泉州市	吴　杰
上海市	桑　俊
四川省泸州市	徐　帆
辽宁省大连市	王智文
云南省昆明市	王　亮
北京市西城区	李志枫
辽宁省大连市	谭　枭
江苏省	钱骏飞
江苏省南京市	景　超
北京市宣武区	唐福祥
四川省成都	彭亚峰
上海市浦东新区	谭玉世
广东省佛山市	姚嘉庆
四川省成都市	叶宪东
广东省湛江市	薛敏冬
黑龙江省哈市	律智鹏
辽宁省沈阳市	李　博
辽宁省鞍山市	苏　博
黑龙江省哈市	李　海

海贼王佐罗头巾（共60名）

地区	姓名
上海市	王　斌
北京市	卢宏飞
河北省廊坊市	葛　亮
山东省青岛市	向　明
河南省郑州市	吕　航
安徽省淮南市	陆帅达
黑龙江省齐市	吴振楠
广东省江门市	陈敏亮
广西省河池市	张智建
上海市虹口区	王　晶
广东省开平市	谭海霖
广东省东莞市	潘嘉立
江苏省常州市	夏新龙
山东省青岛宁	单宝川
江苏省徐州市	白　翔
安徽省马鞍山市	杨玉尧
浙江省嘉兴市	李晨旭
广东省广州市	戴志敏
四川省成都市	杜宏宇
北京市海淀区	王　瑀
福建省南平市	宫泽宇
山东省青岛市	王　鑫
广东省中山市	李晓铭
辽宁省沈阳市	梁　博
北京市宣武区	赵　伟
四川省成都市	陈昊宇
天津市河东区	章垚森
云南省昆明市	王　睿
湖北省武汉	雷　飚
云南省玉溪市	张　凯
北京市朝阳区	于正达
甘肃省兰州市	彭奕宁
北京市	邱　寒
广东省信宜市	邱璐君
北京市朝阳区	段　燃
上海市黄浦区	刘世骏
广东省肇庆市	谭志尧
北京市石景山区	李　锐
江苏省邳州市	赵　林
北京市海淀区	崔　洋
浙江省温州市	朱任宇
上海市杨浦区	王雁群
广西省玉林市	黄承政
广西省南宁市	梁　杰
天津市	王　晨
广东省广州市	何祁亨
广东省汕头市	柯　雷
山西省大同市	李　涛
辽宁省沈阳市	李　继
山东省即墨市	宋晓智
福建省南平市	黄　磊
辽宁省鞍山市	高　原
山东省济南市	张　斌
山东省德州市	赵宏宇
安徽省滁州市	陈春亮
上海市静安区号	王重屹
四川省成都市	高　原
辽宁省沈阳市	马　宁
上海市嘉定区	朱　炯
安徽省蚌埠市	杨庆松

NDS头带（共90名）

地区	姓名
四川省成都市	宋　阳
江苏省常州市	周奕峰
广西省南宁市	邓月明
辽宁省大连市	王　新
广东省江门市	李　斌
浙江省衢州市	丁煜飙
广东省广州市	余剑宇
新疆石河子市	曹　山
浙江省绍兴	祁　彬
辽宁省丹东市	王荣翔
福建省福州市	董行喆
河北省汤州	高　苏
广西省桂林市	卫智峰
吉林省四平市	孙　赫
辽宁省丹东市	杨文淇
浙江省绍兴市	吕　帅
江苏省南京市	陆弛宇
浙江省杭州市	韩　毅
天津市宁河县	王成亮
山西省太原市	刘　翔
广西省南宁市	陈永坚
广东省湛江市	陈星东
河北省石家庄市	王　博
湖北省武汉市	吴　钊
辽宁省沈阳市	代　旭
天津市河西区	齐　煜
甘肃省兰州市	雷　震
陕西省	唐　煜
安徽省六安市	赵　军
山东省烟台市	邵克川
山东省潍坊市	宋新光
福建省宁德市	叶宇涵
安徽省滁州市	王小楠
贵州省都匀市	张志墨
浙江省兰溪市	陈家皓
新疆库尔勒农	靳酌玮
吉林省敦化市	朴毅强
吉林省柳河镇	杨智博
辽宁省大连市	綦旭光
陕西省西安市	陈　晓
湖南省怀化市	王　冠
云南省临沧市	罗　雁
浙江省德清县	符宏伟
福建省福安市	林　海
广西省横县	陆迪夫
江苏省连云港	徐昌来
江西省南昌市	涂嵩昊
黑龙江省大庆市	郜　晗
新疆石河子市	陶源杉
江苏省扬州市	马剑峰
重庆市南岸区	李文正
辽宁省大连市	王建卓
广东省珠海市	王中兴
江苏省苏州市	钱亦超
上海市长宁区	王哲诚
广东省汕头市	辛楷如
广东省韶关	吴毅文
北京市朝阳区	黄科明
浙江省绍兴县	夏秋桃
江苏省镇江市	唐　琨
江苏省南京市	许诺菡
新疆乌市	高　涵
浙江省江山市	娄轶文
广东省揭阳市	李志枫
安徽省淮北市	徐继斌
重庆市渝中区	杨春洪
广东省潮州	杨振钰
陕西省西安市	王　特
广西省河池市	覃　琪
江苏省南通市	崔雪卉
广东省韶关市	赵　乾
广西省南宁市	李　宗
北京市海淀区	夏北南
吉林省长春市	周户星
浙江省舟山市	韩京辰
内蒙古包头市	乔　阳
浙江省杭州市	王浩天
河北省沧州市	杨　猛
辽宁省大连市	王俊锋
上海市闵行区	陆黎超
陕西省西安市	吕　巍
上海市宝山区	陈玉峰
宁夏省银川市	李亦洋
甘肃省兰州市	刘　钊
北京市宣武区	董　旭
辽宁省铁岭市	秦羽佳
河北省秦皇岛	刘　博
安徽省蚌埠市	杨一帆
辽宁省葫芦岛市	谢仲南
浙江省宁波市	吴建波

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn

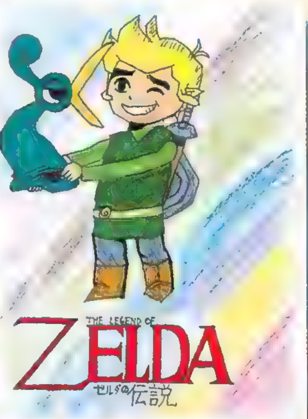
任性贴图区

「表现掌机玩家绘画实力的天地」

责编/暗凌

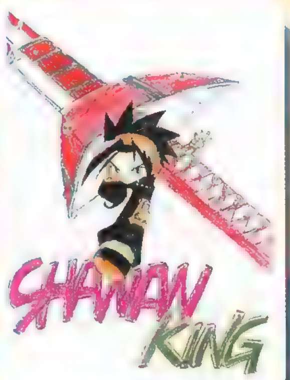
机动天使　山东潍坊 Doubles

↑牧场物语　天津市 王瑞璞
虽然是临摹图，不过独特的画法别有一番趣味。

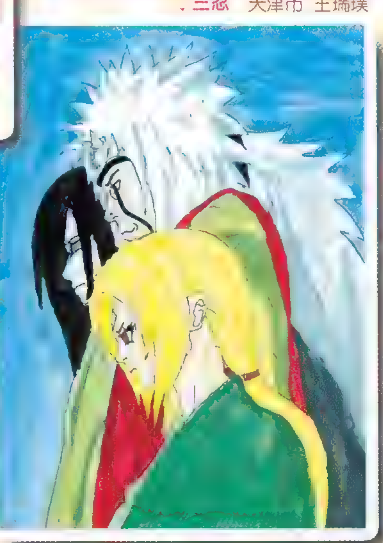


↑林克和帽子　陕西西安 孙博闻

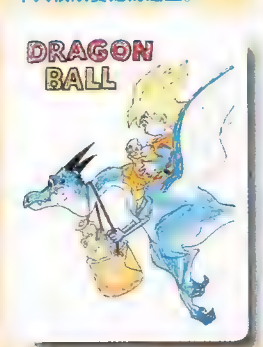
↓麻仓叶　湖北武汉 肖小龙
巨大剑身上的所有线条都描绘得很细致哦！



↓三忍　天津市 王瑞璞



↓龙珠　江苏南京 龙草三藏
个人很欣赏龙的造型。



愤怒的悟空 陕西西安 孙博闻

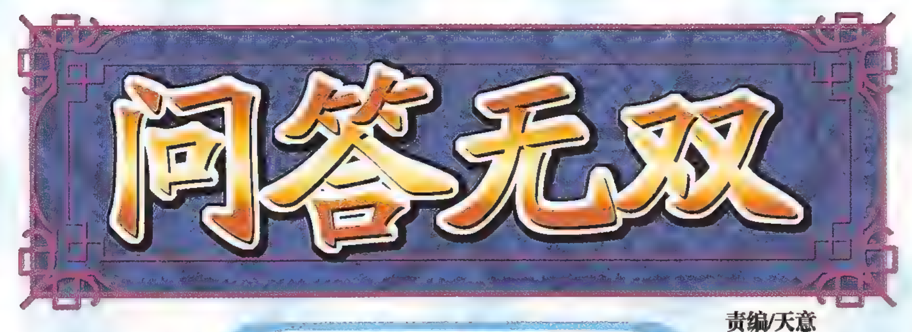
爱德华和温莉 山东潍坊 杨慧

原创任天堂广告海报 湖北武汉 肖小龙

魔侦探洛基 上海市 唐小龙

原创掌机迷形象 湖北武汉 肖小龙 肖读者的两幅原创画稿都非常不错哟！

滚滚兔 安徽合肥 柳浪



责编/天意

游戏篇

Q 《黄金的太阳2》风之石迷宫（AIR'S ROCK）组合技石板怎么拿？ rayheng0595

在这个地方利用那个石头去拿的，具体方法就不用我多说了吧！ 沙丘

Q 《黄金太阳》中了托乐比的魔法而变成树桩的村子里的精灵怎么拿？ xswa335

村里一处房子后面有暗门，到房子后面按下就到地道了，通过地道过去。 小毛头

Q 《黄金太阳》究竟怎样到达宝岛啊？ 552216

在第二个沙漠有个粉红色的龙卷风，被它卷走就行了，回来同理。 shinjikari

在第一次搭船时选人去开船时，选到不平衡的话，船就会因为左右不平衡到达宝岛。不过这样太早去，有些东西还拿不到的。haha123jjj

Q 《SEED-D格斗》的问题，打出HARD和VERY HARD以后，结束时你按A右下角会出来一个数字，按一下，数字加1，那有什么用啊？ KiraZala

加钱，最多可到999。 hmzw-35

Q 《续·我们的太阳》大圣堂图书馆那段，他说要照顺序调查书，可是我全部都问过了还是没开，求教。 jojo-king

首先到中心的那格石碑处调查获取三个石板的位置提示，石板的位置每次是随机的，但不外乎就是那周围的8个格。8个格中出现石板的位置如下：

中心格南侧：有宝箱怪，石板在宝箱怪下面。

中心格西南：仙人掌下面有一个坑，石板在坑里面。

中心格西侧：有六棵仙人掌，石板在它们中间。

中心格西北：有两个骷髅头，石板在它们中间。

中心格北侧：有一个躺在地上的石头人，石板在它的后面。

中心格东北：有四棵仙人掌，石板在它们中间。

中心格东侧：有一棵仙人掌上吊着很多蝙蝠，石板就在那棵仙人掌的下面。

中心格东南：有很多火球，在最右边单个的火球下面。 秩影

Q 《银河战士-融合》里的最终BOSS该怎麽打？逃离空间站前在着陆区碰上的那个，我试了各种武器都无效。 总参

被它撞一下，X会出现，之后就用蓄力攻击打它的腹部。 Dream Costomer

Q 《银河战士-零点行动》刚拿完音波枪后有两个虫子，需要打肚子才能打的那个，第2个怎么打？游戏初期拿好可以打开红色的门的子弹后，会碰到一个大蜈蚣。浑身钢筋铁骨，怎么打都打不死。请问如何打死他？打完恶梦干什么？到第4区全被红色门锁着， david203

放炸弹，然后引虫子过来，掌握好时间就行了。被虫子封了就FIRE，然后重复放炸弹，引虫子。张开嘴的时候站在下面用导弹打嘴里的绿色虫子，三下OK。去另一区，再在玻璃通路的左边上方的隐藏通道进入安全保密房，解锁。

Q 《分裂细胞1》中，追技术员的那关，我老是追不上他，该怎么过啊？ wmd123123

刘洋	游戏是生命的源泉。
读者资料	男，15岁，河北省唐山市丰润区8-310-2-501，063003

因为爬绳索他速度比你快,平地跑和跳跃则你比他快,追上马上开一枪,利用这一点就行了。四枪完事。 亨利

我的经验是:

第一枪:刚捡到第一箱子弹时,赶快开枪(拔枪和开枪要同时)。

第二枪:第二处爬铁管的地方(此时他正在爬,而你没有)。

第三枪:第四处爬铁管的地方(他和你同时在铁管上)。

第四枪:第五处爬铁管的地方,就是最后的那根较长的铁管(他和你同时在铁管上)。aloneman

Q 《中央大陆传说》游戏通关后还能做什么?还有什么隐藏内容?主角的最后机体怎样得到? mznhlww

通关之后就是打竞技场,为了收集全人物和全机体而努力。剧情自动入手,通关后可直接捕捉,或者在通关一次后输入特定按键组合得到。

1030

Q 《不可思议的帽子》炸弹的上限一共可以升级3次,我已经升了2次,还剩商店那个,但是我买不到,怎么回事? goldenrun

随剧情发展后就可以去商店买了。 天繁

Q 《不可思议的帽子》卡住了,第3本书怎么拿? sthxf

卖药水的魔女屋下边可以看到两个用黏土堵上的门,使用地鼠手套挖开,在右边会到达一间半架在水上的屋子。先用屋前的树桩变小,然后通过水道进屋,从浮萍上下来后推开柜子露出梯子,然后上去把书推下来即可。 总参

Q 《约束之地》总觉得物品栏不够,到了第二就的开始扔东西了,有没有什么方法可以避免? kw523217

把能练习的道具赶快练习好后就不愁东西多了。 Garslazero

Q 《龙珠大冒险》Qboy里面玩的,而且玩的是easy版本,但是用悟空被老短笛魔王打死后,后面那关说是喝了神水,会死,里面有个地方,石头会滚下来,然后一个很大的跳的距离,怎样都跳不过啊。 wolovelcd

先让石头碰一下,然后无敌状态的时候跳过去。

风之双子

Q 《拳皇EX2》游戏中有隐藏角色吗?有隐藏模式吗? 白色の獠牙

把全游戏所有的人都打到8星,他们的名字下就会出现"MASTER OROCHI"的字样,这样就可以开启所有模式。就会出现BOSS的第一形态,再使用他打出8星就能选他的第二形态,再打出8星,大部分SECRET都解开了,就会出现新的模式,称为"生存模式"。达成8星的人物就可以开启爆气模式。

Q 《逆转裁判2》打到第二话,到了解除春美的第二道锁的地方了。可是缺少一个什么证物无法解锁,我看了攻略,是在对面之间和纪美子谈话得到,但是我和她谈话什么也没得到。

asd00544

对面之间和纪美子谈话得到的是关于舞子的吧,应该会在人物那里。 天意

包打听

问 PSP《新兵魔界》中的BOSS龙要如何才能让它受伤,我已连损N名武将它却伤1点HP,难道要用水星?

广西桂林 林清

问 《口袋妖怪·叶绿》中,我打败了四大天王后在PC的电脑里说传导被破坏了,怎么回事?怎样才能去4-9号岛?有一个洞口前挡着一个人,说只有成为怪兽斗士才能进,怎么回事?我已成为斗士,他为什么还不让进?

河北衡水 孙立松

问 《火纹·封印》中,山贼冈萨雷斯和战士巴特尔(菲尔的老爸)如何加入?

江苏苏州 江旭峰

问 《高级战争DS》中的最后一竖排的倒数第二个FORCE有什么用处?

北京朝阳 洪保峰

问 《口袋妖怪·叶绿》中6号岛的标志森林有何秘密?抓全安鲁有何用?如何得到NO.132、155、158小精灵?

上海闵行航华 李杰

问 怎样才能完成《恶魔城白夜》的完美结局?

四川成都 熊怡杰

问 《幻想传说》中忍者藤原琼怎么收?

辽宁锦州 黄楠

问 《光明之魂2》怎样才能把矿石刷成天价呢?我怎么也合成不出7级的武器啊。

加洛特

黄宇	世上没游戏,生活没意义。幸好有游戏,人才有活力。
读者资料	男,17岁,广东省深圳市宝安区分区新安湖花园10栋303室,518102

硬件篇

Q SCANDISK和SONY的记忆短棒在质量上有怎样的差别？现在是否还有记忆棒插入PSP拔不出的现象？ 广东阳江东城 钟树恒

SCANDISK的记忆短棒是经过SONY授权的第三方PSP记忆棒专门的开发商。同容量的SCANDISK的棒子和SONY的棒子格式化后,SONY的棒实际存储空间比SCANDISK要多10M左右，读取速度基本一样。将记忆棒插入PSP后需要将棒向内按一下才可退出来。但是有些棒确实不好退，包括一批组棒也有这个情况。现在这个情况还是存在的。

Q GBA联机口坏能否修？求求各位帮忙。 上海黄浦学前街 应仕骏

由于GBA属于老机种，联接口属于细小配件，坏了也没法修，还是放弃吧。或者找游戏店里修主机的老师傅看看。 石头

Q 是不是有D版卡都是电池记录，我有一盘《换装3》，拆开里边没有电池，但能记录，是不是正版？ 广西柳州南站路 王俊琳

不是，除了使用电池保存FLASH记录外，有些地板卡也采用牛屎块芯片存储。比如本人的朋友2001年买的一盘《机战A》，虽然是地板，但是仍然是芯片FLASH记录。又比如曾经市面上的《火炎纹章-烈火之剑》的地板卡曾经也出现过芯片存储的。正版卡的金手指偏上一点会有AGB和NINTENDO字样的标号，而地板没有。

Q 我的电脑系统是WIN ME的，若要连接PSP需不需要装驱动？有什么PSP游戏是支持一游戏多人的？像“1-8用”这类指示的意思是一盘游戏最多支持8人联机，还是联机人数最多支持8人同时使用？望解答。 广东珠海斗门区 谭敏程

WIN ME只需要安装普通的USB驱动就可以使PSP与系统联结上了。WIN2000或者以上不需要安装驱动。一盘游戏支持多人的有：《山脊赛车》、《首都高BATTLE》、《捉猴》。“1-8用”表示支持1人或最大8人同时联机游戏。

Q 我有一EZ2（256M），如果是烧多个游戏，该怎么加金手指呢？是不是点一次游戏标题，加一次金手指呢？怎样才能正确使用金手指功能，那些表格怎么填？（我点击“刷新CHT文件”时，电脑显示“没找index.vec”）。把游戏的存档由电脑导入到GBA，或由GBA复制到电脑，需要建立SMS吗？我从网上下的《OG》、《OG2》在电脑下为何玩不起，烧在卡里却可以？怎么解决呢？ 四川成都温江 张璨

EZ2的好处在于可以一次添加多个游戏的金手指。安装好EZ2的驱动和金手指代码后点击一个金手指建立程序后先添加游戏进卡带，然后选择对应的金手指决定是开启还是关闭，然后进游戏就可以了。不需要建立SMS，EZ2是每一个游戏对应一个独立的存档，占用烧录的空间。无论从电脑上的存档导入到GBA还是将GBA存档导进电脑都不需要SMS，直接使用EZ2的存档导入/出功能吧。由于《OG》、《OG2》是使用FLASH_V126（512Kbit）方式记录的，低版本的VBA不支持，这个是由于模拟器的问题造成的，所以请使用存档补丁工具将ROM打上存档补丁吧。

Q 我的NDS铭牌是NJF10307138，机体螺丝是“Y”型，可电池盖是“X”型；请问：是否原装？我第一次开机设定时，为什么没有语言设定这项，之后我又试了其他2台，为什么没有，可说明书上却有这项，这是为什么？（我的主机是日版）。我的NDS电池一次能够玩8-9小时，电池写的是“Made in Japan”是否正常？台版DS充电器是否与日版DS的一样（有一道白条）？ 天津南开区 某读者

原装的NDS的电池盖是十字型螺丝口,也就是你所说的“X”型。第一次开机一定会有语言设定的,除非被别人玩过。生产的比较早期的NDS电池是日本产的。不过现在的几乎都是在中国生产的。电源有一道白条那是商家贴上的,他的意思是如果将白条揭下,他将不提供保修服务,其实现在的NDS坏了,商家也修不了,除非找一些游戏店的专业维修人员。

Q SC卡能不能单独使用？我朋友说还需要一卡SD卡，真的吗？ 广西桂林 唐佳

SC卡不可单独使用，必要插一SD卡存储信息。SC卡只是相当于转接设备。

Q 请问港台版的PSP的价格是否与日版相同，价格以后是否会降一下？ 江苏无锡 张鹏天

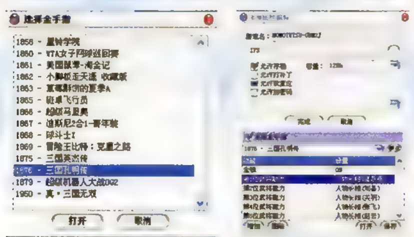
王维	生命不息，游戏不止。
读者资料	女，22岁，上海市福泉路255弄34号402室，200235

亚洲版的PSP和日版的价格完全不同。至于以后是否会降价请继续关注《掌机迷》杂志。

Q 我曾用SMS2改《口袋》，改了几次也没成功（其实也就是瞎改，旁人见了我都不知我在干嘛），看《掌机迷》上说能改道具，不知是只能改数量还是什么？能不能改出神秘船票？请把修改方法告诉我。 内蒙包头 张瑞鹏

SMS2是将游戏卡带的记录直接存储到SMS记忆体中，然后通过修改SMS中的存档来实现修改功能的。而《口袋》的存档方式比较特殊，使用了加密，所以在修改的时候必须先破解加密。具体方法由于篇幅的原因不在此刊登了，请参阅《掌机迷》第9和第18期。

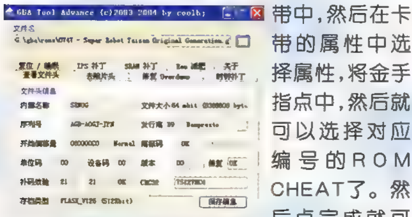
Q NDS与NDS之间不能进行GBA游戏的联机（是用烧录卡玩的，而且游戏为同样的版本）是吗？但是之前我在《PG》上只看到GBA与DS无法联动的消息，并没有听过像我这样的情况，不知道该如何解决? 湖北武汉汉阳 某读者



由于NDS采用的新型的无线传输技术，而GBA采用的是联线传输数据，两者的传输方式完全不一样，所以NDS和NDS之间无法进行GBA游戏的联机，NDS和GBA也无法进行任何游戏的联动，这个是硬件问题，无法解决。

Q 有一些问题请教：GBALINK金手指怎么用？GBALINK上海哪有卖？OG2 40话很难打，有何秘诀？SP的屏幕有些划伤，能解决吗? 徐之鹏

使用LINK烧录软件，将GBA ROM上传到卡带中，然后在卡带的属性中选择属性，将金手指点中，然后就可以选择对应编号的ROM CHEAT了。然后点完成就可以在游戏中运行了。一般游戏店都有LINK贩卖。请细心留意。40话只需要在BOSS出击前将能源点占据就可以轻松对付之。SP的屏幕有划伤可以购买锐屏替换原来的屏幕。



Q 当我设置PSP的AP模式上网的时候，总是出现A INTERNAL PROBLEMS HAS OCURRED(800201XXX)这是怎么回事情?是不是PSP出问题了? 论坛rcjrn

你需要将PSP的网关DNS设定好，并填对网址。

Q 昨天在大商场买的1G sandisk 890 用PSP格式化后949M在拷文件时发现速度很慢，过一会干脆读不出了！PSP也读不出！这是为什么啊? 论坛 U2BB

1G的棒子格式化后一般在970M−980M之间，如果格式化后只有949M，那肯定是有缺陷的棒子。如果是在正规商场购买可以有三年质保。

Q 用PSP的观看电影，是不是将电影复制到1G、2G、4G的卡就可以看了？PSP还有其它什么有趣的功能吗?

普通格式的AVI电影可以通过SONY官方的转换君软件转换成MP4格式的电影，然后复制到PSP的1G、2G、4G等容量的MSD记忆棒中就可以直接观看了。如果是RM或RMVB格式电影则需要其他的工具软件转换成MP4格式了。PSP还可以上网，看图片，玩UMD游戏，多人联网对战，看UMD电影，玩PSP用的模拟器游戏。

Q 听说sony又将升级psp版本为2.0版，请问现在是否有下载了。哪里有下载？升级后还能玩模拟器吗?

是的，7月21号sony官站正式放出了升级为2.0版的psp程序，新增加了可以自定义墙纸的新功能，以及还有许多其他功能请去官站下载。升级后将不能运行任何非官方程序。

欢迎各位读者把游戏中的问题或者硬件问题发给我们，我们会把解答后的问题刊登出来，投稿方式有三种：1、直接写在回函卡“你想说的话”中寄给我们；2、把问题写在信上寄给我们(地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷 问答无双收　邮编：100011)；3、发邮件到pg@vgame.cn，邮件标题统一为问答无双。希望各位读者踊跃投稿，积极参与我们的栏目。

刘畅	游戏时要忘掉烦恼，这样才能体会到游戏的真谛。
读者资料	男，16岁，天津市大港油田三号院东区10−1−101，兴趣：口袋妖怪、掌机，300280

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.36　　责编/翔武

GBA《街头涂鸦》JET评价最速挑战

挑战/讲解：GUGU

这本来是一款非常古老的游戏了。平心而论这是款非常出色的重度游戏。虽然跟原作的家用机版本还有不小的差距，但就一款掌机上的动作重度游戏来说，本作已经相当的成功。本来这个封神影像很早就打算制作了，但是当时因为其他原因没有做成。笔者在一个偶然的机会再次玩到了这款游戏，虽然略显生疏但得到的感动却不减当年。于是有了再次制作封神影像的冲动。这次影像制作完成。这个封神影像不可能是极限，只是在笔者的预想路线的前提下加以实现，有些地方并不是很完美，甚至还有一些失误，欢迎广大的街头涂鸦FANS前来挑战。

《马里奥64DS》弹弓游戏封神

挑战/讲解：阿中

翔武：大家看到这个挑战者的名字时候可能会觉得眼熟吧。没错，他正是前面目录STAFF里的美编阿中。最近此人中毒于这个小游戏，经常把我的NDS抢走去玩。中毒很可怕，后果很严重。在他不断的练习下，打到了80900分，下面就让他来讲一讲心得。

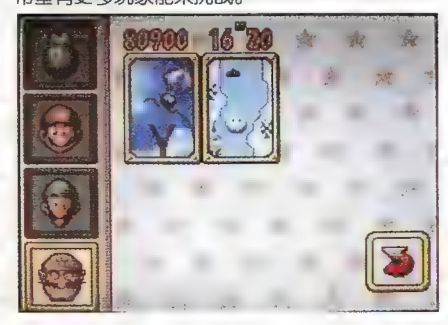
阿中：这个小游戏在《马里奥64DS》中算是比较简单一个，但是在打高分的技巧上，还是有很多值得研究的。

游戏初期时，敌方下落的速度不是很快，数量也不多，这可以让玩家有充分的时间来考虑防守的炮弹路径，这就形成了一个很好的得分机会。首先，不用急于把屏幕上所有的敌人都消灭掉，等到敌人有了一定数量，就可以攻击了，注意弹弓不要拉到底，一半就好，等敌人比较集中时发射，使炮弹以抛物线的轨迹来运动攻击，落下的时候也可以攻击到敌人，这样可以有效地消灭大面积的敌人，也就可以一次得到比较高的分数。从而可以累计到很多的分数，为游戏后期做好准备。在上屏顶部运动的云彩我们可以不用理会它，打掉反而会影响成绩的。

游戏中期时敌人下落速度加快，不过我们还是可以用到上面说的攻击技巧，如果实在反应不过来，也可以按照常规的技巧来打。在紧急的关头，我们就可以攻击那个云彩了。

游戏后期，不管是速度还是数量都有了很大的提高，以上的方法肯定是不适用了。这个时期敌人的攻击多以成群的方式进行，也没有太多好的方法可以使用：以下屏的顶部为基准，炮弹在左右两边准备，在敌人下落形成一条直线时进行攻击。用这个方法，在技巧熟练的情况下是可以维持很长一段时间的，可以试试。

在游戏后期的得分技巧上本人还在努力钻研更好的方法，如果哪位玩家有更好的方法，可以互相交流下。《马里奥64DS》的小游戏都很不错，希望有更多玩家能来挑战。



赵雅君	世界上不能缺少掌机，世界因掌机而更精彩。
读者资料	男，14岁，北京市大兴区灵秀山庄21A1门501号，100076

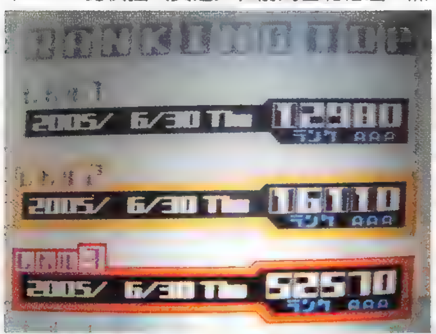
《触摸卡比》小游戏挑战

挑战/讲解：孙静韬

我今天来挑战的是上期terryfly挑战的《触摸卡比》小游戏。上次terrtfly矿车2、3难度和模画的第2难度均没实现AAA的成绩。我帮他实现了，而且别的分数也有所提高。

虽然提高得并不多，但是我还是想介绍一下经验：

1、矿车：这个小游戏我认为得高分较难，因为想多得分就得多吃东西，但多吃东西，就会被BOSS超过去。得不到名次分数。所以我认为前两个难度应一直和BOSS保持相等或者比他靠前一点，然后多吃食物多消灭敌人。第3难度，那个BOSS比较强（真速）！前几圈和他差一点



没关系，这时要多食、多灭。那个BOSS到了最后一轮就会慢下来，这时再尽力超他。玩这个游戏我和terryfly

有不同之处。我认为清除障碍比较好，因为清除一个障碍得的分比灭一个敌多。速度上，只要把装置放在卡比前面，让卡比吃一个食物就会一刷而过。不但不减速，装置清除障碍的声音还会有一种爽快感呢。

2、模画，这个小游戏得分较简单。前两个只要无错地画完，就能得高分。但是也是有运气成分的，比如某一个图的额外加分很高，或者有一个图要两次画完，分也会很高。第3难度较恐怖，画100个图不说，有一些巨难的图我也没把握不丢命，比如骷髅头，西红柿等。只能技术+运气一起上了。

我虽然完成了terryfly每完成的3A任务，但是我真搞不明白terryfly的弹珠游戏玩得这么好，我弹珠第三关才3万多。有能力的朋友，一定要把经验告诉我啊！

《瓦里奥制造》小游戏"经典冲突2"999通关

挑战/讲解：[illegible]

这次带来一个999的通关的成绩，这个游戏比较简单，就是马里奥与库巴的对决，只要按右键就可以了，不过想一直按着可是不行的。前面60比较简单，到60以后就必须在游戏刚闪出来的时候按右键，只有一瞬间的机会，时间约为0.2秒。不过打得顺了就没那么难了。后面速度很快，经常是到好几百以后就挂了，后来稳了稳情绪，再来一次，终于搞定。有空再把别的小游戏999打出来，实在太难了。

挑战的关键就是要集中精力，否则到后面会反应不过来。过于急躁也不行，一定以要平常心去挑战。希望有擅长这个游戏中其他小游戏的朋友也来交流一下经验。

《益智转转转》连锁模式高分

挑战/讲解：[illegible]

这个游戏操作简单而且很耐玩，最重要的是很有挑战性。

我挑战的是数字连锁的高分模式，本关刚开始时，如果把所有都消光，摇奖时竟然全是猪头，结果是×5，我想这也是最高奖励了吧，分数突破一百万后，死后画面竟然是连人一块上天了，希望大家早日看到这个画面，主要就是勤加练习。

周雨昕	漫游掌机世界，《PG》为你导航。
读者资料	男，17岁,江苏省徐州市莲花港51号楼一单元302室，221000

女生游戏GO

文/nakazawa　责编/暗凌

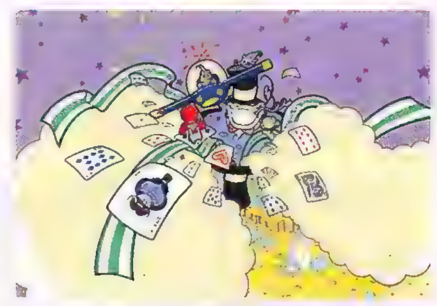
滚滚棒天堂

厂商：NINTENDO　发售日：2002年12月6日

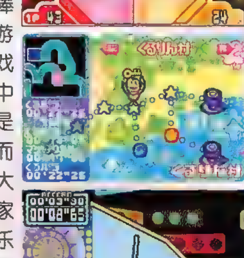
说到滚滚棒这类的经典益智游戏，相信大家不会陌生，很多女生都喜欢这样简单轻松又有趣的PUZ类游戏，在GBA上的滚滚棒有几款不同公司的作品，不过论游戏品质，还要数任天堂亲自打造的《滚滚棒天堂》最为优秀。特别是在设定方面能让人嗅到一些《瓦里奥制造》的味道，甚至可以说是《瓦里奥制造》的一些雏形，尽管其只有单一的一个游戏方式。

这款游戏的操作非常简单，几乎只用到方向键，玩家要控制以中点为轴心不停自转的棒条向前移动，一直到达最后的目标地点，向着最前端的棒头所指的方向来前进，当然，有一定的时间限制。在初次接触时可能会感到操作不适，但只要观察和掌握其中的规律便很好控制了，在游戏中不可以让棒条碰触到任何的障碍物，否则会损失一格的耐久值，当全部耐久值为零时则宣告over而从头再来。

其实在游戏中不妨把绕轴心滚动的棒条看作一个滚动的球体，只是在一些狭窄或过于的弯曲的地方要考验玩家的技巧。这个技巧不是指动作上的，而是思维上的，需要开动脑筋巧妙地来处理。游戏中可爱的画面和欢快的音乐，再加上极为丰富的游戏模式，以及各种关卡和难度的不同，游戏的耐玩度相当高,并且会让人越玩越有兴致。游戏设定上也做得相当出色，滚滚家族的13位角色悉数登场，再加上一些剧情的穿插，感觉其毫不让SEGA的PUYOPUYO系列，可惜的是这款作品没能继续系列化，否则相信以其素质和趣味性足够能成为一款出色的符合大众口味的经典之作。



游戏中除了滚滚棒外，还收录有16款小游戏,当然这些小游戏也都是以滚滚棒为主体的，与别的游戏中所附带的小游戏所不同的是，本作中的这些小游戏都不是只限于单人游戏，而是可以支持联机最大四人来进行，和大家一同来享受游戏的乐趣，特别是当较劲挑战某一游戏的得分记录时，更会让人乐此不彼，强烈推荐各位女玩家们上手。



李果	玩转掌机的，千万不要错过《电子天下·掌机迷》。
读者资料	男，15岁，广西南宁马山县白山镇五金公司宿舍楼，530600

女生SHOW

虽然露娜不是GBA游戏的原创女性角色，从MD-CD到如今的GBA，与银河中魔法之星露娜行星同名的她留给大家太多深刻的印象了，这样一位生动活现的角色，总能将玩家真正地带入剧情，使人为剧情而感动，为露娜而心动。那个常哼着小调并用美妙歌声来咏唱魔法的朴质纯真的女孩要是存在于现实世界中的话，相信大多数男孩会对她爱慕有加。

在《露娜 银河之星》中露娜是阿莱克斯家的养女，开朗活泼的她不仅聪慧过人，还以出色的歌喉而远近闻名，无论何时超凡脱俗的她给人的感觉都是那么的清朗，毫无任何瑕疵，完美得如同女神一样。而实际上露娜就是奥希娜女神，15年前奥希娜女神为了维持世界的均衡转世为人类，但这却让曾经保护过女神的戈利恩有所不满，为了让女神重现于世并统治整个大地，戈利恩劫走了露娜并诱发出其体内奥希娜女神邪恶的一面，但阿莱克斯的真爱唤醒了露娜最纯真的一面，才未让戈利恩的计划得逞。游戏中的露娜所擅使的都是歌咏类回复魔法，特别是每次发动魔法时的语音咏唱让人印象深刻，唯一可惜的是GBA版碍于机能和容量的大小，在游戏中所穿插的动画不多，要是有机会回味一下SS、PS上的原作，动画中那段露娜美妙的歌声真的是让人抑制不住感情澎湃的心动。

遗憾的是露娜系列虽然冠名以露娜，但几乎每作都是完全不同的设定，这位女孩后来并没有更多出场，之后的《露娜2》与即将发售的《露娜 创世记》都与这位奥希娜女神转世的女孩无多联系。仅此一作便让人记住了她，其影响力之大可见一斑，其实倘若能保持系列角色设定的连续性，相信露娜一定会是位更富传奇性的角色。

特别推荐！

要问众多动作游戏明星中哪一位最受女生欢迎，答案毫无疑问就是任天堂一手打造的明星卡比，所以各位男生如果要向身边的女生推荐动作游戏的话，首当其冲的绝对是《星之卡比 镜之大迷宫》。除了卡比本身圆乎乎的造型让女生无法抵抗其魅力外，游戏中还有一些非常可爱的变身造型也对女生们有着强烈的吸引力，例如变身为天使的卡比拥有洁白的羽毛双翼和光环，手持弓箭的造型就像极了丘比特，再如变身为瞌睡虫的卡比头戴有小白圆点的帽子，呼呼大睡的样子憨态可掬。

《镜之大迷宫》支持两人联机，如果MM刚上手还没有习惯的话，男生们就要负起帮助MM过关的责任啦！帮MM清理前进道路上的各种小怪物，给MM控制的卡比友情援助补血，双人游戏的优点尽数在此体现。

除了流程外，附带的几个小游戏也非常适合两个人来玩哦！小游戏的玩法虽然简单，但是充满竞争性，玩起来也是很让人上瘾的，男生们可不要大意输给眼明手快的MM哦，要知道女生们玩这种游戏绝对不会比男生们差的。

胡天雪净	好想拥有最开始的几期呀，这么好的杂志竟然没有被我这个收集狂收集完整，失败。
读者资料	男，16岁，四川成都龙泉驿区天生小区107幢1单元4号，610100

The Scholomance

通灵学院

精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗?想了解更多奇幻世界的背景知识吗?在通灵学院里，各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

光华灿烂：天使的故事与传说

(一)始　源

讲师：玖羽　责编/方舟

↑标准造型的炽天使(Seraphim)，看起来很怪异吧?

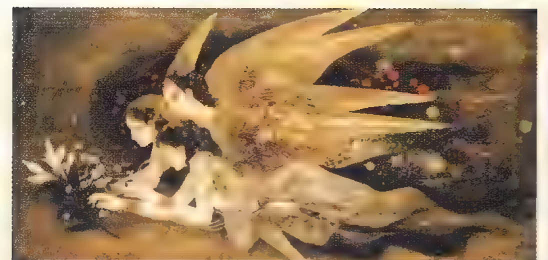
说到游戏、奇幻小说和各类动漫作品中的天使，想必所有人都不会感到陌生。这些全身光芒、背生洁白羽翼的美丽人形，总是会在读者的心中激起神圣的喜悦和无限的浪漫幻想。游戏的世界虽然光怪陆离，但还是受着现实的影响；像天使这样的宗教形象在游戏中出现，就是最好的例证。接下来，我将尽力引领，来使读者进一步了解那广阔高天之上的幻想世界、以及存在于幻想中的真实。

其实，“天使”这个概念，从远古时代开始就已经存在了。随着时间的推移,人们对天使的想象也产生了不同的变化。而在中国的古语中，“天使”这个本是指“天子（皇帝）的使者”，是很崇敬的称呼；在基督教传入中国之后，牧师们也就借用了这一词汇,把圣经中的Angle叫作天使,但那意义已经转变为“天国的使者”，与原来不同了。说起来,Angle这个词本来也就是从拉丁语的Angeli而来,Angeli的意思也是“使者”；这样看来，这个古语的翻译，其实是与原意很相称的。

在不同的时代中,天使的形象也不尽相同。在我们开始来了解天使之前，这一点必须明白；其实,天使这种介于人和神之间的造物通常产生于一元神论系宗教的神话,与此相反,在自由的多神教系统中，所有高级存在都可以被称为神灵。虽然有些小神也会被上级神役使，如希腊神话中的虹霓女神伊莉丝(Iris)，以及北欧神话中的女武神瓦尔基莉(Valkyrie)，但它们毕竟也是神，是神系中的一员。但是在一元神信仰中，和人间的帝王一样，作为神界帝王的神只有一个，但它也经常需要有人供其使唤，可那又不能是和主人同样的神；这样，人们就想象出了天使这样一种特殊的群体。

首先要说明的是,天使并不完全是犹太或基督教的产物。波斯的琐罗亚斯德教（又称祆教、拜火教）也有天使的概念,在光明世界的至高善神阿胡拉玛兹达周围就围绕着许多天使,一如基督教的天使围绕上帝的圣座；但不同的是,这些天使实际上不过是一些次级神,并且都是世间各种抽象特质的象征（如“善思”、“随心”）。虽然也有少数的天使具有人的性质，然而琐罗亚斯德教的信徒在和他们的玛哥斯僧侣谈论天使的时候，他们所想表达的，和基督徒跟牧师或犹太人跟拉比们所理解的天使并不相同。而更后来的伊斯兰教中的天使则是受

曹骏俊　掌机是用来玩的，功能太多只会是一种累赘。
读者资料　男，16岁，上海市虹口区水电路1200弄19号204，200434



↑艺术作品中的炽天使，比前一张好看多了。

到基督教的影响，与基督教的天使在本质上没有什么不同。

现在，就来说说一般意义上的天使吧，那便是指犹太教和基督教的天使了：犹太教的天使当然是这一系的基础。在犹太人的信仰中，这些天使才是真正意义上的上帝使者。这些使者们超出了凡人的范畴，飞翔在天地之间，奉上帝的指示而行；在圣经中，传达上帝旨意、拯救信者的是天使，审判不信神者、在审判之日毁灭世界的也是天使。——对天使来说，它们的任务就是“无限的崇拜、谦卑的屈服”——其实，若追根述源，这些天使们原本也是远古的犹太人所信仰的多神教及家神的偶像。在对雅赫维（YHWH，通译耶和华。但事实上对犹太人来说这个名称是不允许直接称呼的，其名字在旧约圣经里也是按照古代的拼写习惯来用四个无元音的字母来标注。犹太人在遇到这个名字的时候将之讳称为“主”Adonai；这个名字真正的读音在古代也只有在一年一度的赎罪日祈祷上才能由大祭司念出，到了公元70年圣殿被罗马人毁灭之后那真正的读法就湮没无存了；至于各种各样的译名，也仅仅是根据不同神学家所添加的元音字母和字母位置的不同而来）的崇拜发展为一神教之后，这些旧日的小神依然保留，但是已经披上了天使的外衣，成为一种特殊的存在。这就如同基督教征服了罗马帝国之后，天使和昔日信仰中伴随每个人一生的守护神结合，变成所谓的个人“守护天使”一样；就是这样，基督教并没有将旧有的异教神灵完全消灭，而是把它们当作圣徒，继续民间的信仰——到了公元5世纪，一位叫做伪狄奥尼修斯(Pseudo-Dionysius)的学者写了一本名为《天上位阶论》的书，书中第一次提出了今天我们所熟知的天使分类。这个作者对圣经，包括各类次经及伪经中的天使进行了系统的研究整理，遂制订了标准的、三阶九级天使的位阶；而且，因为他使用了（也许是故意伪称）圣经中的使徒门徒狄奥尼修斯的名字，所以在那个蒙昧的黑暗时代里，基督徒纷纷把他的著作奉为经典，就连教皇格利高里一世也宣示这一分类为教会承认的正统。

按照圣经里的一般说法，天使是由上帝用神力造成的。它们存在的时间要远在创造世界之前；天使们多以人形显现，用翅膀飞翔。构成它们身体的是空明的灵体（一说是一种纯净无邪的火焰，故而天上的最高一层也叫做净火天）；它们的数量众说纷纭，圣经中则干脆用“万万圣者”来代替：事实上，这根本无法计算。所有的天使都拥有人类无法企及的力量，但又比不上它们的那个神；的确，对神而言，天使们是无知的。曾经有一位天使被“波斯魔君”阻挡了三个星期，直到米迦勒来援助它方才脱身；这也说明，它们远非无所不能。——至于那些堕落天使们，我们又怎能忘记？不再尊崇神之后，天使便即堕落，所得到的惩罚就是从天阶中除名，被打入地狱。但是，这也至少能说明，天使也是有自己独立的思想，可以自主行动的吧；而且在天使中那些爱上人类女子而堕天的古利格利(Grigori)们，难道也就没有一点自由意志及人性的光彩吗？

（未完待续）

↑万智牌中的大天使(Archangel)。

超级女生 想唱就唱

武器种族的掌上探索剧

文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：-_-b 一开篇就能让我露出这种表情，想必你也知道我是为什么而头疼了——你小子不是变相地在为某活动和某品牌乳饮料打广告吧？！！

绫小路：基本上我是完全冲着红衣姐姐的风采才有兴趣关注这场比赛的……

雪人：就知道你小子的品位够乃T——但这跟你这次要写的主题有什么关联？

绫小路：话说同契和发招时都是要唱歌的，与这标题也没什么不符……

雪人：死吧！绫小路！吃我“无敌疯狂雪人爆裂大车轮”！今天就是你的末日呀——

绫小路：等等！我还有话说！

雪人：有什么话，你快点交代吧！

绫小路：酸酸甜甜就是我……

雪人：…………死吧！死吧！！死吧！！！

无论从哪一个角度来看，《武器种族传说》都可以算得上是包含了无数老掉牙套数的商业作品：热血得连卖水萝卜的大妈都招架不住的男主角，冰冷得连睡觉时床板都会打颤的女主角，暴走得连史密斯夫妇都要拱手礼让的女二号，完美得连遛鸟的王大爷都要陶醉的男二号，性感得连绫小路都要喷鼻血的女三号——如此的阵容搭配，就算没有百事巨星来得璀璨夺目，但至少也能夺走不少可口可乐饭丝的目光。（雪人：别企图进一步激化两家公司的矛盾！）

但也正因为老套，反倒一路走得相当稳妥，于是我们眼见着青涩少年诱拐冷漠少女私奔……哦，我是说他们从此踏上了漫漫的寻求之路，为了梦想中的极乐圣地而跋山涉水，一次次地阻止着敌人的离间分化计划，时不时地还有暴走使徒前来偷袭，说这不是新世纪咪咪流浪记估计都没人相信。

不用刻意去思索为什么被DESTINY一剑插中坐舱为何连阿斯兰的头发都没伤到半根，也不用去弄清楚我妻草灯所谓的言语战斗跟楼下的李大娘骂街有何不同，更不用去计算继七龙珠四魂之玉之后这小樱的记忆之羽又有几千几万根之多，《武器种族传说》本身就是一部看的时候连脑子都不用转的简单偶像剧，单是那些养眼的帅哥某美女某某和俊俏人妖某某某，就足够让人满足得想打嗝了。更何况，其实这部动画还有很多相当有趣的地方。

麻宫神威	支持正版，拒绝D版，为了继续振兴民族游戏产业，请从正规途径购买游戏设备，鄙视水货和盗版。
读者资料	男，19岁，浙江省温州市九州大厦D幢505室，325000

故事的开端从一个叫做“红山猫”的空贼团登场开始（知道下联是什么吗？“蓝皮鼠”！让我童年蒙羞的国产动画呀！T_T），大凡这年头做贼的都挺受欢迎，那边厢海贼王直冲着300集的大关一路奔去了，这边在为主角选职业时就气势汹汹地先从空贼下手，连东北话里“贼漂亮”都成了全国流行的口头禅了，可见这做贼还真有一定的美容功效……

库的出现，注定是要在同人女怀疑的眼神中饱受着无数冷言冷语的，石田彰大人的磁性声线早令这个少年声名在外，未及登场便引来了无数的猜忌：“呀呀，这次是渚熏小攻呢，还是阿斯兰小受呢？”“唬，阿斯兰明明是攻的说！”虽然实际蹦出来的小子顶着头不输给塔莉娅舰长螃蟹头的齿轮发型，但那熟悉的声音一响起来，电视机前立刻闪动的是寻找库身边有无其他俊美男子的眼神：“唬，‘攻德无量’！是一国的就给我对出下联来！”“万受无疆！”“暗号正确！找到组织啦！泪泪泪……”（雪人：－_－# 这是什么BT的接头暗号啊？！）库的个性是典型的乐天派莽撞少年，以钩索作为武器成天在飞空艇上荡来荡去却完全没有蜘蛛侠般的潇洒，不会驾驶EVA也不会开高达的绣花枕头造型也多少令“期待主角无敌强大派”的观众心灰意冷（雪人：什么时候有那个派别的？！），好在同人女眼中的世界与武力是否强大完全无关，只要主角够美型，不管他是叫库还是叫酷或是叫裤都无所谓，石田大人叫得开心飚得过瘾那才是关键：“雕栏玉砌应尤在，只是受颜改……”“问攻能有几多愁，恰似一江春水向东流！”“同志啊！终于找到你啦！”（雪人：－_－# 这又是什么该死的暗号啊？！）

因为抢到了一个不该抢的东西于是招来了神秘组织的袭击（雪人：这好像是废话），库在仓库里不经意地打开了一具看上去很可疑的棺材（难道这年头，棺材已经被用来储存新鲜狸猫了吗？），从里面突然飞扑出来的不是木乃伊归来第五集，而是一个名叫蕾的冰山少女。（整个过程简直可以用峰回路转来形容，总之，晶晶，我爱你，我们成亲吧……）（雪人：……有事没事的你学什么至尊宝啊，你这个死跑龙套的！）

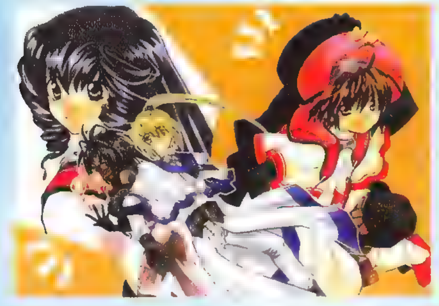
大凡与冰山扯上关系的少女，无非都是要与“花儿为什么这样红”、“面部神经永久性僵硬坏死症”之类扯上关系的，若运气好碰上个先天貌美如花的（无条件地想起了台湾某个女艺人，哆嗦…），直接就能升格成为男生心中永远的女神，届时无论是缠绷带扮木乃伊还是自残肉身鲜血模糊，都统统会被失去理性的男性观众封上个“性感”的称号，万古流芳……（想看这样的“性感”，各医院急救室里应该多的是吧？！）万幸的是，既然有资格成为石田大人要守护的女主角，没有点姿色自然是要被一大票FANS用口水淹死的——若是考虑到固有思维里“万受之王”的形象，却难免要把未闻其声未见其人的蕾想成是肌肉型的高壮男人婆，那寒气不免要从脚底往上蔓延了——蕾一睁眼，便以出水芙蓉之姿，惊艳了库的双眼！（真是没见过世面的矛头小子，连XX姐姐的玉容都没瞻仰过……）当XX姐姐，呃，我是说蕾一张口，没有半点温度的冷漠话语瞬间冻僵了库的身心，也在同时将剧情从闲逛闲扯中拉回正题上去——原来神秘组织的袭击目的正是为了将蕾抢到手，因为蕾便是被称做“七煌宝树”的最强武器——最终兵器少女堂堂登场，无数同人女和无数非同人男欢欣鼓舞地开始搬着小凳子坐在电视机前苦等，等待着消灭全人类的激情戏码上演，顺便请未满十八岁的未成年人回避一下。

可惜蕾毕竟不是千濑，而“七煌宝树”的名号也绝对要比“八喜丸子”响亮的多，当危机时刻到来，完全没有辜负大家期待的库被敌人轻易地打成重伤（内伤而已，脸注定是伤不得的），蕾张口一唱，二人华丽地开始同契——“我想跟你合体……”“啊……好舒服呀！”“唬，你最近看《创圣之AQURIAN》看太多了吧？！”

然而，毕竟是头一次尝试同契之后的强大力量，无法将蕾的能力运用自如的库显然暴露出了比碇真嗣差得极远同步率，浮想联翩的观众也大约在同时盘算着让真嗣这个冰山杀手驾御蕾会不会

有超越极限的威力，同时要赞一下鹿港小镇的红豆冰山，这家餐馆的冰山甜品只能用“恐怖”来形容其壮观程度——扯远了，回头吧！

希丝卡的登台亮相完全是为了满足被虐者们的梦想而塑造的形象：矮冬瓜的个头、蘑菇太郎式的打扮、见钱眼开的个性、恶魔式的微笑轰炸，都成了这个女生惹人注意的招牌亮点。值得佩服的还有那为希丝卡配音的水树奈奈，近年来人气不断飙升，前脚才在《甲贺忍法帖》里饰演天真温柔的大小姐，后脚就成了天使保护协会的资深前辈——比较可疑的是希丝卡的隐藏装备，小小的斗篷里随时可以变出足以轰炸整个东京市的强力榴弹炮，其变装速度之快火力之猛，半点也不弱于废鸟用来削了阿斯兰和基拉的脉冲高达……原本一心想将蕾送回圣战天使保护协会，却在旅途中被库的热情所感染，冒着被革职的危险一同踏上了前往艾迪鲁庭园的路程。单就这一点来说，希丝卡不仅能凭借活宝式的形象深入人心，也能轻易地依靠真挚的人格魅力征服他人。



龙威与奇雅的组合也相当有趣，首先要拜服于翻译者的“天才创意”，音译过来的“龙威”陡然有了中国式的霸气气势，而实际上本人家事万能运动万能长相好头脑棒身材呱呱叫的完美形象，不但没有给女性们带来丝毫的脸红尖叫意识，反而作为库身边出现的唯一一个优秀男性，立刻身价百倍成了茶余饭后的重要谈资：“啊啊，原来他才是库的真命天子啊！”（雪人：绫小路这个家伙已经BT得无药可救了！）至于奇雅，单从名字的发音上听起来，倒桃色暧昧地漂浮着“龙威X奇牙”的不寻常气息，可惜奇雅没有白头发，身材的火辣也绝非十来岁的少年可以媲美的。平时穿着就极为清凉，肆无忌惮地进食却仍能保持娇好的身材着实羡慕死了一票瘦身男女，作战时热辣劲爆地与龙威心神合一更要叫人鼻黏膜越发脆弱，这样一个御姐式的形象与希丝卡相映成趣，让队伍的氛围更加轻松活泼。在面对同为圣战天使保护协会成员的某女利用毒药操纵别人行动一战时，奇雅表示出的敏锐洞察力隐约地暗示着这个少女有着不为外人了解的凄惨过去，反倒是那听了关键词语就会被控制思想跑去杀人的该死毒药，分明有着天下第一奇毒“十香软筋散”般的神效：“笑话！天下第一奇毒分明就是我们唐家的‘含笑半步颠’才对！”“有什么了不起！大不了我跳着走路就是！哎呀——”（雪人：绫小路你这个死跑龙套的！）

煌珠猎人伯尔本该是一个要被众多戴着眼镜的痴肥欧吉桑唾骂到死的角色（不要问我“戴着眼镜的痴肥欧吉桑”代表的是何种族群……），骑着华丽得绫小路到死都不可能买得起的重型哈雷摩托，穿着“他是不是刚死了老婆？”式的黑色丧服（其实那真的不是丧服…），身边始终跟随着一个萌得要让众多戴着眼镜的痴肥欧吉桑尖叫流口水的小罗莉——“啊啊啊，这个人真是不检点！刚死了老婆就来勾引未成年少女……”“比起这个，我更关心‘戴着眼镜的痴肥欧吉桑’到底在指什么人啊？！”“…………”——可恶的是，这个明明就应该是会让众多戴着眼镜的痴肥欧吉桑羡慕到死的黑衣男，却表现出丝毫不怜惜身边小罗莉的大男子主义态度，轻辄大呼小喝，重则将罗莉视为工具——“喂……你们在说什么呢？！”为了完成委托人吩咐的任务，先后两次与库发生冲突，直到希丝卡理直气壮地告诉他“圣战天使不是工具……而是合体增加攻击力的属性道具（更邪恶了…）”之后，这位自命不凡的猎人大哥才头一次对小罗莉露出了和善的笑容——“还敢说他不是罗莉控？！他也就只是没戴眼镜也不痴肥而已，别被他的外表欺骗了！”“原来‘戴着眼镜的痴肥欧吉桑’指的是这种组群啊……兄弟们，把绫小路华丽地灭了吧！”“……”

话说回来，某圣战天使女为了寻找自己昔日的恋人而不惜被四方追杀地跑回曾经的村子，结果却发现沧海桑田，时间早过了几十年，连当年喊自己阿姨的小罗莉都老成自己的外婆（这感觉真讨厌…T_T），这段情节还真是像极了“龙宫太郎”的固有桥段，同时也再一次验证了“雕栏玉砌应犹在，只是朱颜改”的正确性和逻辑性。

拉萨蒂与莉莉亚这一对姐妹的坎坷身世，一度是让不少观众相当挂心的剧情重点。从二人幼年时期被恶霸欺凌，然后被慈祥的神父看护就四处飘散着“比老套还要老套啊！”的气味。至于那个长着一脸“我是真的最可以依赖”表情的神父（那是什么表情啊？），从一开始就挑战着观众们对于“俗”字的理解程度：“啊啊，他真的不姓岳的吗？”“呀呀，他真的没有一个女儿叫灵珊的吗？”直到姐妹俩最终在库的帮助下看穿了神父的真面目（这反应还真够迟钝的…），姐妹同心其利断金的究极合体必杀出现，热血＋必中

宋飞	游戏在我心中是最美，只有热爱它的人才能体会。
读者资料	男，15岁，内蒙古呼和浩特市内蒙古博物馆（谭志军转宋飞），010020

＋气合＋奇迹，地图敌人全灭，第三次机器人大战草草收场……（雪人：不要以为我不知道你最近在沉迷《机战》最新作！）看着姐妹俩一副情深似海的暧昧表情，或许这部动画的片名该改为《圣母种族在上》或者《蔷薇花蕾传说》才对，除了同人女之外，更显山露水地刺激着同人男们灵魂的觉醒——“认为《武器种族传说》是部同人巨制的请华丽地对上暗号的下联吧：你是晃司我是泉……”“缠缠绵绵一千年！”（雪人：绫小路你个疯子，我已经不想再说什么了！）

热门的作品总是不缺引人掏钱的卖点，除了BANDAI外，深谙“有花堪折直须折，有钱不赚白不赚”道理的还有TOMY（雪人：这是什么该死的诗啊？！）。

其实动画版的《武器种族传说》在很大程度上都与漫画版脱节，不单是情节紧凑方面少了不少流畅度，单就人物形象方面，动画版的造型也少了东麻由美笔下的神韵，原作中蕾的表情其实相当迷糊可爱，但在动画里就演变成了呆板的“木头木头大木头”而已（风林：谁在叫我？！）。

7月7日发行的GBA游戏《武器种族传说：被封印的颂歌》，算是一部质量中等的RPG新作，虽然依旧延续了动画版的整体设定，但单就素质来说，唯一适用的评语或许也只有一句“不过不失”了，比起之前在PS2上登场的FTG类同名作，很难让人相信二者是改编自同一部动漫作品。

剧情方面走的是原创路线，库一行人到了港口城市PORUTOGAREONA，却突然遭到了不明集团的袭击。这个时候的库和蕾，用不可思议的力量解开了リアクト。紧接着更吸引了以蕾目标的敌人一个接一个地袭来，为了寻找事件的真相，库一行人新的战斗就此开始了。剧情方面比原作的设定更加老套，不得不顺便鄙视一下本作的编剧——前提是你承认这部作品还有剧情的话。

当然，本作的卖点显然不是靠剧情来拉拢FANS，无论是“同契”，还是“合体”，显然都是眼下动漫市场的一股热潮（现在连高达SD都在忙不迭地玩合体，人与人合体又算得了什么，泪泪泪……），因此本作中被大幅强调的概念便是各种不同的“搭配”方式。

与原作中一个圣战天使只能与一个契约者订立契约有所不同，游戏中偷换了概念，在战斗时可以尝试出更多的组合方案：库+蕾、希丝卡＋蕾、龙威＋奇雅、库+奇雅，甚至蕾+奇雅都能出现完全不同的攻击效果，自然这“库+龙威”的暧昧搭配方案是一定在同人女们的笔记里做好了备案的……（雪人：我完全不想说什么了……）

游戏还特意强化了出招时的特写画面，无论是大魄力的合体技，还是希丝卡疯狂扫射前的灿烂笑脸，都令游戏即使在GBA的屏幕上也显得华丽异常。这也是本作唯一一处让绫小路稍微觉得满意的地方了，希丝卡SAMA，我将追随你到死啊！！

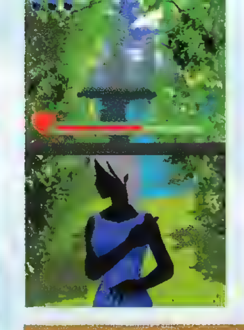
尽管很奇怪为什么圣战天使自登场以来就始终都是女性群体，敢情这单性繁殖的技术已经发展到了绫小路无法理解的高度了，但作为一部面面俱到的正统型RPG式动画作品，单是能听到石田大人在笑得很开心就已经惹得无数人陶醉到晕倒了，更何况这部动画几乎融合了所有讨人喜欢的商业元素，再掺杂着尾浦由记如日中天的音乐，使得动画不仅被奉为捞钱的机器，更间或吸引了极高的艺术性评价（完全看不出艺术性何在的绫小路羞愧地想把自己活埋……）。

以诗为语言，以歌为武器，一切的一切都让整个庞大的架空世界笼罩在一片神秘的雾霭之中，时不时地透着半点歌德式的游牧风情，轻易地就能让人沉沦其中。

想唱就唱吧，这个有着强大力量的种族，始终用她们温柔的笑和圣洁的声音，引导着未知明天的来临，芬芳无限。

种族歧视显然是不厚道的行为！

王读者	光荣用我们的三国史奠定了他们的王朝，而我们应吸取日本人的技术和游戏理念做出华夏的真游戏。
读者资料	男，19岁，北京邮电大学18楼三单元一层一号，100876



NDS游戏之最

文/lugiar 责/天意

话说NDS上市也半年有余了。如今,就让在发售初期入手NDS的我,总结这半年的NDS旅程,为大家评选出“NDS游戏之最”吧!(鼓掌鼓掌哦!哎呀!谁丢的皮鞋?)

最惨无人道的游戏——《愿为你而死》

别以为这是个很纯洁的爱情故事,它的幸福其实是建立在它人痛苦上的。

举几个例子:第二关BOSS战在公路上高速飚车,然后把行人(行人走公路?!)抓起,作为“人肉炮弹”攻击;第三关BOSS战,火烧藤蔓……种种行为,分别触犯了我国的《公路行车条例》、《国家森林保护法》。这万恶的主角啊,还终究抱得美人归,对于我这种拣到钱都还给警察叔叔的好孩子却还没女朋友,这有天理吗……另一位受害者一登场就拥有NDS的小P。那是某个周六的放学时间,小P公然地把NDS带到教室疯玩。为了炫耀,他特意演示了一下新买的《愿为你而死》。而愚蠢的是,他竟然选择了最后一关:在主角的头上高速地来回摩擦。他这一玩不要紧,引得一大堆没玩过的同学纷纷尝试。尔后,人散校静,只余满目茫然的小P以及他那触屏伤痕累累的NDS。不过这事有两个积极意义:1.当晚我们有NDS的人都自觉购买了屏膜;2.《愿为你而死》再也没有在公众场合出现过。

如此种种,难道不惨无人道吗?

最振奋人心的游戏——《大合奏》

音乐是人类心灵的呼唤!音乐是……啊!!(一击踢飞)

提到《大合奏》,就不得不说我表弟。上个月回家乡的时候,表弟要求我把NDS借他回家练《大合奏》。过了几日,当我去他家的时候,他要求我评价一下他的修炼成果,我答应了。歌曲他选了《钢炼》的OP1。一开始,他双手捧机静静地坐在椅子上,煞是一幅高手的表情。然后前奏响起,他跟着轻轻地哼。接着慢慢接近高潮时,他开始全身颤动,脚掌拍地打节奏,哼歌的声音也明显变大。进入高潮后,他突然站起,并大声唱起了“若被伤害够就用一对手……”(粤语版歌词)。高潮过后又坐下轻轻地哼。这里不得不引用《醉翁亭记》里的一句话:起坐喧哗者,吾弟《大合奏》中也。然则令我震惊的是,走音走到八百里外的他,竟然打了个97高分。

音乐能振奋人心,能振奋……(再次一击踢飞)

《大合奏》能振奋人心,能振奋……(TF)

最耐玩的游戏——《SD高达G世纪DS》

这个最耐玩,是针对另一位好朋友一肢解来说的。因为他从小就很喜欢高达,而且他更喜欢把完整的高达整散再合,因此得名肢解。前几天他入手《SD高达G世纪DS》,现在进度才刚结束序幕关,但你猜他游戏时间有多少小时?5小时!关于这问题,我确实问过他,他如是说:“哦,这作可以捕获敌方机体,所以我就狂索敌,狂捕获,狂分解~那分解机体的快感那个爽啊!”他那7岁的妹妹听了,很可爱地说:“哦呀~哥哥以后做工程师哦~”我倒认为他不去做法医肢解尸体真是浪费人材了。照他这个进度,这游戏大概可以玩500小时吧……

瞎掰完结后,我才发觉这奖没有一个是正经的。不过最后,我要说一句正经话:感谢NDS在这半年来带给我的欢乐。没有NDS我的闲暇时光就会在无聊中度过,是NDS给予了我快乐和欢笑。

最终幻想战略版Advance浅谈

这是一款拥有着与众不同含义的游戏：

square时隔多年后第一次把FF系列这样超重量级游戏搬上nintendo的游戏平台，战略版的FF第一次在掌机上发表的游戏，GBA SP发售后的首款游戏，首款GBA上全球范围内出货达到100万的SRPG游戏。

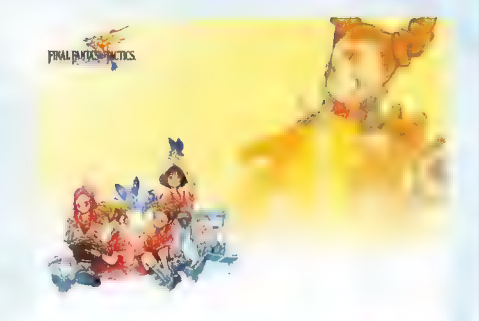
由于GBA所对应的年龄层和GBA本身的机能限制，FFTA放弃了前作FFT的趋近于皇骑的西欧风格，而是改为近似于童话般的世界观，游戏围绕着马修和弟弟之间的亲情以及现实和虚幻的矛盾展开，通过对少年们之间纯真的友谊和对信念的坚定的描绘表现了游戏主题，加之FF系列惯有的种族、魔法等设定的点缀，FFTA可谓GBA上少有的SRPG典范。

有人说FFTA的剧情缺乏深刻的内涵，浅显而没有波澜壮阔的震撼。其实不然，FFTA的剧情恰倒好处的摆脱了爱情的束缚，而把宝贵的仅存于孩童时期的天真无邪完整的保留在了游戏的主线剧情里，比如伙伴之间的无私帮助，对梦想的不懈追求，甚至是对昔日朋友的猜忌和孩子特有的固执人性，这些都是在人们长大后渐渐消失的东西。认真的体会游戏中的一点一滴，其实很容易找到似曾相识般的感动，这种感动，是玩《机战》、《火纹》、《皇骑》都很难找到的。加上还算优秀的背景音乐的渲染，FFTA的剧情算是相当成功的。

一款好游戏,仅有优秀的剧情当然是不够的，还需要拥有优秀的系统和不落俗套的设定。这些FFTA都做到了。

松野泰己依旧沿用了他所擅长的类似于皇骑的基本战斗框架，依旧采用了FF系列的多种族设定以及神兽系统，但这些依然掩盖不了游戏的新颖之处。

首先是法律系统，类似足球场上的红黄牌设定的法律系统的出现增加了游戏的不确定因素和难度，同时也在一定程度上控制了玩家在角色培养的单一性，有些战斗中法律甚至起到了决定性的作用（法律对敌方boss级角色是没有约束性的）。当然，反法律卡片的出现也让玩家有了消除和改变法律的可能，这样一来，玩家便可以自行生成对己方有利的卡片，从而让战斗更加简单（个人认为有些降低了游戏的难度）。



游戏中形形色色的职业和超多的武器道具也是游戏的亮点。不同的职业能够习得不同的技能，加上不同属性、类型的武器和差异不小的成长率，让游戏在角色的培养上有了足够多的花样。比如速度极快的刺客、可以变成怪物模样进行攻击的变身士、能够捕捉怪物的猎人、大面积魔法攻击的幻术士、擅长偷盗的盗贼等等。

另外，依靠携带武器取得战斗胜利取得AP值来习得技能，无法地带中用生命换取对法律的无视，以及自由摆放据点等设定，都给游戏增加了创新的元素。300个任务也让游戏的耐玩度又上了一个新的台阶。

游戏发售之前的广告宣传作得相当出色，MV中动听的OP《白花》，让无数人为之倾倒，游戏中虽然也有这首歌但是却是存档时的BGM。

当然再好的游戏也依然存在缺点，FFTA也依然有着不完美的地方。各种族间强弱分配不平均，战斗系统略显拖沓，非主线部分剧情单薄均是不尽如人意的地方。不过抛开这些缺点，FFTA仍可以算作是掌机同类型游戏的典范。

文/lugiar 责/天意

成长——我们永远的《口袋妖怪》

我是从什么时候开始玩游戏的？好像很小就在玩FC上的《超级马里奥》了。然而真正接触的第一款游戏，应该是GBA上的《口袋妖怪·红宝石》吧。

那时候我很喜欢看动画片《神奇宝贝》。几百个形态各异、性格鲜明,外表可爱的口袋妖怪在屏幕上演着它们快乐的旅程,进行着紧张的战斗，曲折生动的剧情，还有远方的希望。“我叫小智,我的目标是成为全国第一的神奇宝贝训练师。”很简单的一句话，很简短的开场白，却有着坚定的信心。这就是他的信仰。很难想象一个女孩子为什么会对战斗很感兴趣，可是看见皮卡丘它们努力的身影，我想我看到的并不是纯粹的战斗,更是一种追求，一种对理想的不懈追求。无论成功与否，他们都会努力下去。

还记得吗？那个可爱的电气精灵——皮卡丘，第一次与小智见面时的招呼——电击；那个被烈雀袭击的雨夜，小智为皮卡丘挡住成群的烈雀，皮卡丘毅然放出强大的电流，从此两人成了真正的患难与共的朋友；在那个可以看见希望之星的白天，皮卡丘拒绝进化，以实力打败了雷丘；三个人抢救风雨中被抛弃的小火龙；喷火龙在经历那个冰天雪地的夜晚后因为感动而变得听话……努力、坚持、朋友、信仰、追求……在一次又一次热血沸腾的感动，一遍又一遍的热泪盈眶，又不乏可爱幽默的故事中，我感觉自己和他们都在渐渐成长。

无论是坚强的小智、活泼的小霞，可爱的小刚，聪明的小建还是倒霉的火箭队，我们伴着他们的笑声，在那群可爱而又坚强的朋友的陪伴下，经历风雨，逐渐成长。伴随着越来越多伙伴的加入，一部又一部剧场版的问世，我曾经为它们快乐的假期和探险笑痛了肚子，曾经和超梦一同疑惑过，和皮卡丘一起流泪过，曾经让心情与海之神露琪亚共同飞翔，曾经哭过、笑过，惊艳于片尾曲那朵漂浮在水面上的花；也曾经像结晶塔晨的小女孩一样寂寞过……可是每当想到这些陪伴自己的伙伴时，所有的一切都是一种让我希望生活得更好的动力。生活，不是应该有欢笑，有蔚蓝的天空，有明媚的太阳，有灿烂的彩虹，有无边的碧绿草地，有微风吹过吗？

真的好希望生活在那个口袋妖怪的世界里。于是不知不觉接触了掌机，听说《口袋妖怪》的起源是上面的同名游戏，又听说现在刚出了一款很好的掌机，有很好的《口袋妖怪》游戏。然后我立即决定去买。

就像哥伦布发现了新大陆一样兴奋，我发现了生活中一个隐藏的美丽新世界。当那台时尚精致的粉红色主机在我手中捧着时，当那盘小巧的《口袋妖怪·红宝石》中文版在我掌心，被细细打量时，当另一盘《口袋妖怪·水晶》在口袋里快乐地跳跃的时候，我知道我的生命，将被它们改变，变得更加丰富多彩。

从刚开始的第一次选择水精灵进行战斗到抓到第一只属于自己的PM,从挑战第一个道馆到闯入冠军之路,从在公路上骑车飞驰,沙漠中的漫漫之行到海面上的悠悠乘浪，从激战神兽古拉顿到收服天空龙,从每个道馆的收集徽章之战到最后向四大天王的挑战……无数次的抓宠，无数次的练级,无数次的挑战，无数次的成功与失败，我就像小智一样,以“成为全国第一的口袋妖怪训练家”为目标，在红宝石的世界里努力着。目睹水精灵的升级，进化，目睹可爱的它变得更加酷，目睹自己其它的PM也相继成长,我觉得自己也在成长。当打败四大天王之后出现了爆机画面,看着那些与我一起努力过的身影,我突然热泪盈眶。感到这部游戏带给我的不仅是快乐,它同时教会了我学着努力,学着坚强，学着成长。

如今，《绿宝石》早已问世年久,《火红》、《叶绿》的出现也有好长一段时间了,《绿宝石》也带来太多的惊喜和赞叹,《珍珠》、《钻石》更包含了众多口袋迷们的期待。我知道口袋妖怪的世界里,成长还在继续,我的游戏生涯才刚刚起步。

今后的路，一定会因为掌机的陪伴而走得更加快乐。

文/星晓月 责/天意

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

浅谈《赛尔达 不可思议的帽子》

文/lugiar 责/天意

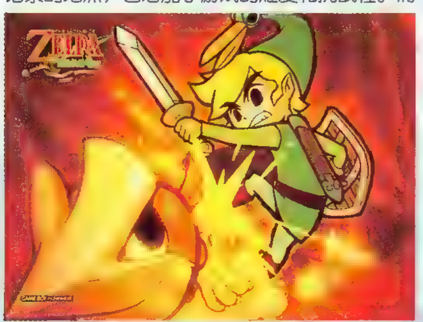
和GBA上发表的复刻SFC版的前一作《赛尔达众神三角力量》不同，本作是基于前作中联机部分的开发引擎制作的原创作品，画面的华丽程度和主角林克清晰的语音均可谓达到了2D塞尔达的顶峰。

Capcom在GB系主机上制作的2D赛尔达已经是颇有心得,游戏秉承了系列作品的特点,玩家会随着游戏的进行而获得更多的道具和技能,从而不断展开冒险,并借此弱化一般RPG的级数概念,使游戏更加注重技巧性,而不是依靠长时间的打怪练级。

不可思议的帽子,顾名思义,游戏的中心便是主角头上带着的可以使自己变小的帽子,玩家需要依靠在大小两个世界不断穿梭来解开一道道谜题,甚至变小这一主题在BOSS战中也有体现。

即使故事情节依旧是林克为营救赛尔达公主而展开冒险，虽然背景音乐还是一成不变，但是游戏仍然为众fans津津乐道,原因可以用几个关键词粗略概括：迷宫、情节场景、操作技巧。

迷宫一直是赛尔达的精髓所在，独具匠心的设置总会叫人拍案叫绝，想顺利破解迷宫中的谜题着实还是要动一番脑子的。严谨的机关设置和巧妙的道具摆放让人在迷宫中冒险的时候感到紧迫和刺激，另外迷宫中没有恢复体力和记录的地点，也增加了游戏的难度和挑战性。而



当玩家经过不懈努力找到最终BOSS的藏身之处并将其击败之后，成就感更是会让人兴奋不已。而且,不同的迷宫有着不同的风格,谜题设计和风格上也有很大不同，玩起来不会有丝毫的重复感，循序渐进的难度也让新手在开始的时候不会感到棘手。（插播广告：建议大家在游戏进程中遇到难以解决的问题的时候，先不要去看攻略，探索的过程也是游戏的乐趣所在）

游戏有着变化多样的场景，平原、高山、湖

水、沼泽、天空，甚至是阴暗的墓地，每个场景都有相对应的敌人和陷阱。这样一来，适时地选用不同的道具便显得尤为重要。

游戏的情节设计紧凑、连贯，随着游戏的深入，在冒险中得到的一件件道具可以帮助玩家一点点扩大冒险的范围,一环扣一环的谜题也让人一玩起来就难以放手。当游戏进入尾声，主角头上的帽子变回原形的时候，如释重负和依依不舍的复杂心情伴随着恰当的背景音乐涌上心头,也为连贯的情节画上了较为完美的句号。

此外，收集要素的丰富让游戏的耐玩度得到提升。碎片的收集和使用直接关系着主角体力最大值等一些隐藏要素。依靠海螺换取的扭蛋更是纯粹为了满足玩家的收集欲望。

作为一款优秀的掌上ARPG作品,本作并没有太大的缺点,不过借着挑剔的眼光,我依然找到几点遗憾：

迷宫少,区区几个迷宫和以往的系列作品相比确实少了些,总让人感觉意犹未尽。难度低,尤其是最终BOSS的最终形态,确实没有体现出以往作品中的高难度,不过这也许是为了让更多刚接触赛尔达的玩家更好地领略游戏的乐趣。(如果是初次接触赛尔达系列,那么《不可思议的帽子》应该是最适合的了)金钱泛滥,游戏中玩家可以从包箱中获得过多的金钱,以致于金钱会时常处于饱和状态,却没有太多可购买的有价值的道具。没有联机模式,前作中备受好评的四人联机作战模式在本作中销声匿迹,也许是因为游戏容量的限制导致联机模式的取消,但这不得不说是一种遗憾。

最后,在乱谈《不可思议的帽子》的同时,我们应该期待NDS版Zelda的表现,凭借NDS的机能,相信赛尔达可以给众掌机玩家带来更大的惊喜。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年8月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年8月4日	B传说 战斗弹珠人～炎魂～	ATLUS	ACT
2005年8月25日	国夫君!热血合集1	ATLUS	ACT
2005年9月12日	海贼王 伟大的战斗	BANDAI	ACT
2005年9月13日	马里奥网球ADVANCE	任天堂	SPG
2005年9月13日	马里奥医生&魔法方块	任天堂	PUZ
2005年9月15日	Scurge Hive	Orbital Media	ACT
2005年9月22日	ScrewBreaker	任天堂	ACT
2005年10月13日	通勤一笔	任天堂	PUZ
2005年	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年	Sigma Star Saga	NAMCO	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年8月2日(以前的请翻阅杂志)

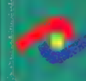
发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年8月4日	洛克人DASH 钢之冒险心	CAPCOM	ARPG
2005年8月4日	太鼓达人	NAMCO	RAG
2005年8月11日	机动战士高达 基连之野望 吉翁的系谱	BANDAI	SLG
2005年8月25日	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年8月25日	龙战士3	CAPCOM	RPG
2005年8月	信长的野望 天翔记	KOEI	SLG
2005年9月1日	BLEACH 魂之热斗2	BANDAI	FTG
2005年9月8日	洛克人DASH2 伟大的遗产	CAPCOM	ARPG
2005年9月15日	胜利十一人9	KONAMI	SPG
2005年9月15日	新纪幻想・SS Ⅱ UNLIMITED SIDE	IDEA FACTORY	SRPG
2005年9月15日	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX 猎人的领域	BANDAI	FPS
2005年9月22日	公主的王冠	ATLUS	ARPG
2005年9月22日	高达策略战	BANDAI	SLG
2005年9月29日	罪恶工具RELOAD	SEGA	FTG
2005年9月29日	电车GO!POCKET 山手线篇	TAITO	SLG
2005年10月4日	VR网球	SEGA	SPG
2005年10月20日	脑力训练员	SEGA	ETC
2005年10月20日	福福岛	SCE	ACT
2005年10月27日	赏金猎人	NAMCO	ACT
2005年10月27日	漫画同人会	AQUAPLUS	AVG
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年秋	狂驱力量	SCE	ACT
2005年	百战天虫携带版	TEAM17	ACT
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT

2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2005年	罪恶工具 审判	MAJESCO	ACT
2005年	忍道 焰	SPIKE	ACT
2005年	真・女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年	THE CON	SCE	FTG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	教父	EA	ACT
2005年	MediEvil 复苏	SCE	ACT
2005年	世界拉力锦标赛PSP	SCE	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	SRPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC

NDS游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年8月2日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月4日	黄金眼	EA	FPS
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年8月11日	恐龙王者决定战	MTO	RPG
2005年8月25日	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	ARPG
2005年8月25日	孤岛冒险Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年8月25日	露娜 创世记	MMV	RPG
2005年9月15日	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG
2005年9月29日	三国志DS	KOEI	SLG
2005年9月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2005年10月29日	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年冬	日式面包王	BANDAI	TAB
2005年	块魂	NAMCO	PUZ
2005年	百战天虫DS	TEAM17	ACT
2005年	天外魔境2	HUDSON	RPG
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	TOUCH GOLF	任天堂	SPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具DS	MAJESCO	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	超人总动员2	THQ	ACT
2005年	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	银河战士弹珠台	任天堂	TAB
未定	赛尔达传说	NINTENDO	ARPG
未定	动物园大亨DS	THQ	SLG
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

大特辑：动新声优全接触，角色塑造者的辛酸。新作全金属狂潮LOVELESS&这是我的主人两大热门动画。两款高档折扇，海报随机赠送。

动感新势力(30)

■定价：9.80元　7月25日出版

一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析。权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　现接受邮购

两张音乐CD收录柯南开播十年经典歌曲，云集了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD等大牌歌手及乐队。赠品为珍贵柯南纪念徽章和特制收纳盒。

名侦探柯南主题歌精选集

■定价：22.80元（极少量）　现接受邮购

动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV。真正DVD品质，附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

■定价：24元　现接受邮购

第一版火爆上市抢购一空。互动DVD，经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷，绝对超值

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价：25元　现接受邮购

大热销，纯银电镀，银光闪闪，雍容华贵，国家权威机构认证，为国内动漫周边极品。铝盒上有特别的大红钢炼logo。限量发行，极少库存

银时计至尊豪华版

■定价：99元（极少量）　现接受邮购

国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元（第三版）　现接受邮购

游戏业热度与气温一起升高，假期提供休闲空间，企划星球大战和华彩年代纪，重头戏骑龙者全CG，幻想传说OVA等10余款大作快意欣赏

电玩新势力(46)

■定价：9.80元　7月中旬出版

与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，6本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值。珍藏佳品

动新2004年合集(下)

■定价：50元　现接受邮购

电子游戏软件

2005年第1～17期　9.80元

动感新势力

27、28、29、30期　9.80元

电子天下·掌机迷

第19期、21、22、24、26、27、29～39期　9.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～46期　9.80元

林青慧的漫画教室　30元

银时计至尊豪华版　99.00元

名侦探柯南主题歌精选集(少量)　28.80元

电新蓝宝石MTV（少量）　9.80元

动新2004年合集(下)　50元

动新红宝石MTV　9.80元

游戏的设计与开发　50/57(精装)元

● 口袋迷、机动战士高达SEED嘉年华已售完，请勿汇款。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

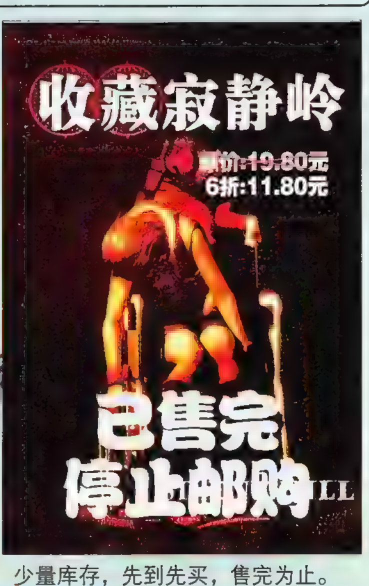
原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者： 哇！1元钱？！我买100个！
次世代： 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者： 真的！6折+1元……邮费包装费呢？
次世代： 全免
读者： 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代： 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。

轻松胜利十一人已售完,停止邮购

暑期

加1元!!



少量库存，先到先买，售完为止。

大疯狂

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

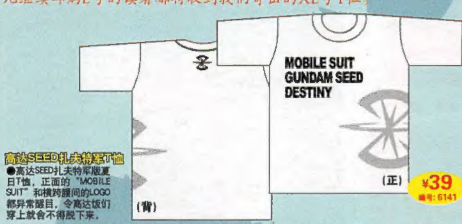
每张汇单邮费一律10元!

机动战士高达SEED THE HYPER系列隆重登场，该产品在做工上相当精细。配合底座组装完成后的16CM的高度使各款机体都充满了震撼性的效果，远观紧瞧动感十足。变形金刚徽章组的质量也是无可挑剔的，不管你想作哪一派都可自由选择。

夏日清凉T恤系列新上市

本图仅供参考 产品以实物为准

各款T恤均采用进口用高级精梳100%纯棉,图案鲜艳,耐磨耐洗。目前只提供L号和XL号两种尺码，限量发售，欲购从速。邮购时请务必注明所需尺码和邮购编号。另，L号余货不多，售完为止，凡继续邮购L号的读者都将收到我们寄出的XL号T恤。



高达SEED扎夫特军T恤

●高达SEED扎夫特军版夏日T恤，正面的"MOBILE SUIT"和横跨腰间的LOGO都异常醒目，令高达饭们穿上就舍不得脱下来。

¥39 编号:6141

¥39 编号:6174

海贼王主题T恤

●我们是海盗，在骷髅旗之下自由自在地漂游。乔巴帽子上的标记加背后的白色骷髅头，将海盗风张扬到极至，让你在今夏成为海盗之王!

¥39 编号:6152

生化危机STARS小队T恤

●超经典游戏《生化危机》中STARS小队版黑色T恤，背后配以白色的"R.P.D S.T.A.R.S."字样再加上经典的小队队标，标榜经典之酷。

¥39 编号:6163

死神主题T恤

●死神来了!红蓝白三色构成《死神》鲜明强烈的风格，"BLEACH"的字样以线条形式穿梭其中，设计简洁明快，看着就令人觉得非常清爽。

¥39 编号:6185

福音战士T恤

●永远的经典——《福音战士》,永远的女神——凌波丽。无需多加介绍，她的形象足以吸引所有人的目光。T恤补完计划从此刻开始。

¥19 编号:2316

头文字D休闲帽

●看过《飙移族头文字D》的人对这顶帽子应该不陌生吧，这就是拓海在加油站打工时所戴的帽子。帽子本身的红色非常正，配上白色电绣LOGO，效果超抢眼。

¥29 编号:2305

星战手机座

●黑武士达斯·维德大人的头像手机座!刻画表现完美，绒布面底座，全身散发着黑色的光泽，用来放手机真是酷味十足，高约13CM左右,推荐!

机动战士高达SEED THE HYPER系列

●包括脉冲高达FORCE形态、脉冲高达SWORD形态、正义高达、自由高达四款，重现了《高达SEED》系列中令人印象深刻的经典场面，高约16CM左右，超魄力真实立体化!

¥75 编号:2327

阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组

●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。

¥39 编号:2260

¥39 编号:2271

高达SEED小毛巾套盒四件组

●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角镌在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。

新款上市

¥15 编号:2338

变形金刚金属徽章2件组

●汽车人与霸天虎的战争将再度在你我之间点燃，

口袋迷
POKéMON FAN 2
属于口袋妖怪迷的专属读本
报导口袋的一切
超值定价:18元
光盘赠品大抽奖一个不少
更多详细情报留意下期广告
NINTENDO DS
日本原装口袋限定NDS
口袋迷独家提供大抽奖
《口袋迷》第二辑即将上市
现全面接受邮购
邮购时请注明"口袋迷2" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

口袋迷
POKéMON FAN 2
超值定价:18元
光盘赠品大抽奖一个不少
更多详细情报留意下期广告
日本原装口袋限定NDS
口袋迷独家提供大抽奖
《口袋迷》第二辑即将上市
现全面接受邮购
邮购时请注明"口袋迷2" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取
电子天下·掌机迷 2005 13
指缝中的掌机业界/光荣与荣耀之书—走进诸神的世界
VOL.39
国内唯一掌机专门杂志
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/13
VOL.39
零售价:9.80元
每月10/25日发售
新我们的太阳
逆袭的萨巴塔
掌机迷光盘 为你奉献最清爽的游戏影像!
送你新世代掌机
424名
特大抽奖活动
彻底攻略
天地之门
洛克人EXE5 DS
BLEACH 被染红的尸魂界
游戏王 梦魇诗人
钢之炼金术师 两人的羁绊
ISSN 1672-8866
9 771672 886049
13